PERAN MEDIA *AUDIO VISUAL* (VIDEO)

DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

PADA PEMBELAJARAN DARING SISWA KELAS IV

DI SDN SEMAMBUNG 1 KANOR BOJONEGORO

SKRIPSI

IKA NURAINI

D97217053

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ika Nuraini

NIM : D97217053

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kualitiatif yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kualitatif ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, Juli 2021

Yang membuat pernyataan

Ika Nuraini
D97217053

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Ika Nuraini

NIM : D97217053

Judul : PERAN MEDIA *AUDIO VISUAL* (VIDEO) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA PEMBELAJARAN DARING SISWA KELAS IV DI SDN SEMAMBUNG 1 KANOR BOJONEGORO.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 9 Juli 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sutini, M.Si	**Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd**
NIP.197701032009122001	NIP.197702202005011003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ika Nuraini ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Masud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd, M.Si
NIP. 197306062003122005

Penguji II

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005

Penguji III

Dr. Sutini, M.Si
NIP. 197701032009122001

Penguji IV

Dr.Sihabuddin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197702202005011003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : IKA NURAINI
NIM : D97217053
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PGMI
E-mail address : ikan0411@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....) yang berjudul :

PERAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA PEMBELAJARAN DARING SISWA KELAS IV DI SDN SEMAMBUNG 1 KANOR BOJONEGORO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Juli 2021
Penulis

(IKA NURAINI)

ABSTRAK

Nuraini, Ika. 2021. "Peran Media *Audio Visual* (Video) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV di SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro". Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. Sutini, M.Si.**Pembimbing II **Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.**

Kata Kunci : Peran Media *Audio Visual* (Video), Motivasi Belajar Matematika, Pembelajaran Daring.

Penelitian ini dilaksanakan karena pembelajaran daring di kelas masih dikategorikan kurang baik dimana guru masih kesulitan dalam memberikan materi kepada peserta didik ketika pembelajaran daring khususnya pada mata pelajaran matematika. siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran daring sehingga hal ini mempengaruhi motivasi belajar siswa di saat pandemi seperti sekarang ini. Oleh karena itu peneliti melakukan usaha perbaikan melalui penelitian kualitatif menggunakan media audio visual (video).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) peran media *audio visual* (video) pada pembelajaran daring matematika di kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro. 2) motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring matematika menggunakan media *audio visual* (video) di kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro.

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer atau data utama. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi data dan sumber.

Hasil penelitian dapat ditunjukkan bahwa : 1) Peran media audio visual (video) mampu meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik terbukti dengan siswa tertarik serta ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran daring. 2) motivasi belajar daring peserta didik setelah menerapkan media audio visual (video) mengalami peningkatan yang dikategorikan baik dengan perolehan persentase sebesar 80% dari pembelajaran sebelumnya yaitu masih berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 57%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

SKRIPSI ..... **i**
MOTTO ..... **ii**
PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **iii**
KEASLIAN TULISAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR RUMUS ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I: PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
G. Sistematika Penelitian 10

BAB II: KAJIAN PUSTAKA **12**

A. Kajian Teori yang digunakan 12
1. Pembelajaran Daring 12
a. Pengertian Pembelajaran 12
b. Pengertian Pembelajaran Daring 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Media Pembelajaran 15
a. Pengertian Media Pembelajaran 15
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 16
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran 18
3. Media Audio Visual 21
a. Pengertian Media Audio Visual 21
b. Manfaat Media Audio Visual 21
c. Macam-macam Media Audio Visual 22
d. Kelebihan Media Audio Visual 23
e. Kekurangan Media Audio Visual 23
4. Motivasi Belajar 24
a. Pengertian Motivasi 24
b. Macam-macam Motivasi 26
c. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar 28
d. Fungsi Motivasi dalam Belajar 29
e. Indikator Motivasi 30
f. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran 33
5. Matematika 34
a. Pengertian Matematika 34
b. Tujuan Mempelajari Matematika 36
c. Ruang Lingkup Matematika di SD 36
d. Materi Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang dan Berat 37
B. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu 38
C. Kerangka Pikir 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III METODE PENELITIAN 43

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 43

B. Tempat dan Waktu Penelitian 45

C. Subjek dan Objek Penelitian 45

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 46

E. Teknik Penjamin Keabsahan Data 50

F. Teknik Analisis Data 51

G. Tahap-tahap Penelitian 52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 54

A. Hasil Penelitian 54

1. Peran Media *Audio Visual* (video) pada Pembelajaran Daring Matematika Siswa Kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro 60

2. Motivasi Belajar pada Pembelajaran Daring Matematika Siswa Kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro 67

B. Pembahasan 69

BAB V PENUTUP 71

A. Simpulan 71

B. Implikasi 72

C. Keterbatasan Penelitian 73

D. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA 74

RIWAYAT HIDUP 80

LAMPIRAN-LAMPIRAN 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 2.1 KD dan Indikator Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Semester 2 ... 37

Tabel 2.2 Matriks Penelitian yang Relevan 40

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara 47

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa 48

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru 48

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Pembelajaran 49

Tabel 4.1 Profil Sekolah SDN Semambung 1 54

Tabel 4.2 Data Siswa SDN Semambung 1..... 56

Tabel 4.3 Data Guru SDN Semambung 1 56

Tabel 4.3 Hasil Motivasi Belajar Tanpa Mengaplikasikan Media Audio Visual.. 63

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV..... 64

Tabel 4.5 Hasil Motivasi Belajar dengan Mengaplikasikan Media Audio Visual.65

Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV..... 67

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR RUMUS

Rumus Halaman

Rumus 4.1 Perhitungan Persentase Nilai dari Peserta Didik 67

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran I RPP 83

Lampiran II Validasi RPP dan Media Pembelajaran 91

Lampiran III Instrumen Observasi Siswa dan Guru 104

Lampiran IV Instrumen Wawancara 111

Lampiran V Instrumen Dokumentasi 115

Lampiran VI Hasil Observasi 117

Lampiran VII Hasil Wawancara 140

Lampiran VIII Hasil Dokumentasi 156

Lampiran IX Persuratan 164

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada akhir tahun 2019, China digemparkan dengan adanya virus baru yang dinamai dengan virus corona atau Covid-19. Awal ditemukannya virus ini yaitu di kota Wuhan, China. Virus corona mampu menyebar dengan cepat sehingga virus ini ditetapkan sebagai pandemi oleh *World Health Organization* (WHO). Data yang diperoleh pada awal bulan Maret menunjukkan bahwa sebanyak 209 negara telah terinfeksi oleh virus berbahaya ini dan salah satunya adalah Negara Indonesia.[1] Covid-19 yang menyebar di Indonesia tidak hanya berdampak pada sektor kesehatan, namun juga berdampak pada aspek ekonomi, pendidikan, sosial, budaya serta keamanan. Dengan hal ini pemerintah segera membuat kebijakan kepada seluruh rakyat Indonesia supaya melakukan pembatasan sosial atau disebut dengan istilah *Physical Distancing*, selalu mengenakan masker, mencuci tangan serta melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Menteri Kemendikbud, yaitu bapak Nadiem Makarim membuat kebijakan agar kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh untuk mencegah meluasnya penyebaran Covid-19. Menurut SE No. 4 Tahun 2020, pembelajaran daring dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar bermakna untuk siswa tanpa terbebani oleh tuntutan capaian kurikulum untuk kelulusan maupun kenaikan kelas. Mulai dari jenjang dasar sampai jenjang perguruan tinggi baik pendidik maupun pelajar diharuskan melaksanakan

[1]Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan.* Vol. 2, No. 1, (2020), 56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pembelajaran secara daring, dimana pendidik memberikan materi ajar secara *online* serta pelajar mampu belajar secara *online*.[2] Namun dengan diberlakukannya pembelajaran daring ini ditemukan berbagai kendala dalam pelaksanaannya, apalagi untuk mata pelajaran matematika yang dirasa cukup sulit untuk dimengerti apabila dijelaskan melalui pembelajaran daring, sehingga untuk memahami konsep matematika dengan baik maka diharapkan siswa mampu belajar dengan baik serta memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi.

Dalam berlangsungnya proses pembelajaran, pendidik memegang peranan penting dikarenakan seorang pendidik merupakan fasilitator bagi peserta didiknya.[3] Berdasarkan pernyataan Oya dan Budiningsih bahwa peran pendidik bukan merupakan satu-satunya sumber pembelajaran.[4] Di sekolah, guru dapat menyampaikan materi ajar dengan cara yang semenarik mungkin agar peserta didiknya mampu memahami materi yang diajarkan. Akan tetapi setelah muncul wabah Covid-19 ini, aktivitas pendidikan menjadi terhambat. Oleh karena itu banyak pendidik yang merasa kebingungan dalam menyampaikan materi peserta didik dengan diberlakukannya sistem pembelajaran daring. Tidak hanya pendidik namun peserta didik juga mengaku merasa kebingungan dalam memahami materi sehingga

[2]Reni Wijaya, Mustika Lukman, dan Dorris Yadewani, "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pemanfaatan E Learning", *Dimensi.* Vol. 9, No. 2, (2020), 309.
[3]Alawiyah, "Peran guru dalam kurikulum. Aspirasi",*Jurnal Masalah-masalah Sosial* Vol.4, No. 1, (2013), 56.
[4]Rini Ntowe Oya dan Asri Budiningsih, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif dan Produktif", *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 2, No. 1, (2014), 118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menimbulkan rendahnya motivasi peserta didik.[5] Pada pembelajaran daring, peserta didik merasa jenuh selama mengikuti pembelajaran dikarenakan guru yang masih monoton dalam memberikan materi yaitu dengan menggunakan metode ceramah, sehingga apabila peserta didik merasa jenuh dalam belajar maka hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan pendorong untuk menggerakan siswa agar semangat belajar sehingga memiliki prestasi belajar. Sebagai seorang pendidik harus memiliki solusi alternatif dalam menyampaikan materi di saat pandemi seperti sekarang ini sehingga meskipun tidak terjadi pembelajaran tatap muka akan tetapi tujuan pembelajaran bisa tercapai. Salah satu alternatif dari masalah ini yaitu pendidik bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik.[6]

Menurut pendapat Agustien bahwa media pembelajaran merupakan suatu kejadian atau benda yang bisa digunakan sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran difungsikan sebagai penyalur pesan dari pendidik ke peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat bermacam-macam media pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, salah satunya yaitu media audio visual (video).[7]

Terdapat beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi yaitu dimana salah satunya pendidik dapat menggunakan media audio visual (video). Penerapan media audio visual dalam proses pembelajaran daring merupakan langkah

---

[5]Ali, Sadikin dan Afreni Hamidah. "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*".* Biodik : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Vol. 6. No. 02. 2020, 216.

[6] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*(Yogyakarta: DIV A Press, 2011), 19.

[7]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 142.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang tepat dikarenakan media audio visual mampu memvisualisasikan materi dengan sangat efektif dan hal ini tentunya membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sifatnya dinamis. Media audio visual memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik serta memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi yang diberikan karena media audio visual bisa diunduh dan ditonton berulang-ulang apabila siswa belum memahami materi yang telah diberikan.[8]

Pengimplementasian video dalam proses pembelajaran daring merupakan langkah yang tepat karena video mampu memberikan gambaran atau visualisasi materi sehingga mampu membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat dinamis.[9] Dalam media audio visual pendidik harus mengemas semenarik mungkin agar mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa di tengah pandemi Covid-19 ini, yaitu salah satunya dengan menggabungkan animasi di dalamnya. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya motivasi belajar peserta didik, dikarenakan motivasi merupakan faktor internal dari peserta didik yang mampu memengaruhi hasil belajar. Motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak dari dalam diri peserta didik sehingga menimbulkan kegiatan belajar. Motivasi memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dicapai oleh subyek belajar tersebut dapat dicapai.[10] Menurut Santrock, motivasi merupakan proses yang memberikan arah, semangat serta kegigihan perilaku. Melalui video pembelajaran ini

[8]Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), 60.
[9]Astini, N. K, ”Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19”. *Lampuhyang*, Vol.11, No. 2, (2020),13-25.
[10] A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2012), 51.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diharapkan guru mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik serta mampu membantu mereka kelak apabila menjadi seorang pendidik dan dihadapkan pada pembelajaran daring seperti sekarang ini. Selain itu media video pembelajaran juga mampu diaplikasikan dalam pembelajaran tatap muka agar dapat mencegah siswa bosan belajar di kelas.[11]

Jika dilihat dari informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SDN Semambung 1, penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran matematika belum memberikan hasil yang optimal, hal tersebut diperoleh dari informasi yang didapatkan pada nilai tugas siswa diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Semambung 1 pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah diperoleh data 50% nilai dari 21 anak masih di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Rendahnya hasil belajar siswa di SDN Semambung 1 dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pembelajaran kurang dapat diterapkan dengan baik, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Selain itu guru mengaku kurang memiliki banyak waktu dalam membuat media pembelajaran serta kurangnya kesadaran pada guru dalam mengikuti pelatihan-pelatihan maupun seminar-seminar untuk meningkatkan mutu pengajaran. Rendahnya hasil belajar dan minat siswa terhadap matematika disebabkan oleh pembelajaran yang dilaksanakan guru masih belum optimal, guru masih monoton dalam memberikan materi ajar, guru yang lebih aktif dibandingkan siswa, kurangnya perhatian guru terhadap siswa yang

[11]Santrock JW, *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), 111.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengalami kesulitan dalam belajar, serta kurang tepatnya metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar.[12]

Bersumber pada permasalahan yang telah dijelaskan di atas, alasan utama penulis menggunakan media pembelajaran audio visual adalah untuk membantu siswa yang kesulitan memahami materi yang diberikan ketika pembelajaran daring berlangsung agar mampu memahami serta mengingat materi yang terkandung dalam video pembelajaran. Peneliti juga ingin memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat secara langsung materi yang disajikan melalui media audio visual (video), mampu menarik kesimpulan dari suatu objek atau materi yang diajarkan, serta mampu mengembangkan cara berpikir rasional dan ilmiah peserta didik.

Dalam penelitian yang dilakukan Mentari Fitriani Hasibuan dengan judul ”Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMP N 1 Huristak”, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan sikap dan repon siswa selama mengikuti pembelajaran, serta guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik.[13] Pemilihan media audio visual diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses belajar siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat Rivai dan Sudjana dalam jurnalnya dimana untuk menunjang suasana pembelajaran agar lebih kondusif dan tidak membosankan maka guru

[12]Juliati, Guru Matematika Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Jum’at 18 Desember 2020 pukul 10.00-10.30 WIB.
[13]Mentari Fitriani Hasibuan, “Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMP N 1 Huristak Kabupaten Padang Lawas”, Skripsi. (IAIN Padangsidimpuan, 2019), t.d., 70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat memanfaatkan media pembelajaran.[14] Dikarenakan menurut Rusman, media pembelajaran mampu menimbulkan gairah dan mencegah kebosanan siswa dalam belajar.[15]

Dengan adanya masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam pembelajaran pada masa pandemi saat ini, maka perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam mengenai pengaplikasian media audio visual (video) sebagai upaya perbaikan pembelajaran daring sehingga peserta didik merasa tertarik dan termotivasi, karena pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang menarik dan merangsang siswa sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Peran Media Audio Visual (Video) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV di SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan, sulit dan tidak menarik.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika secara daring.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran matematika secara daring.

---

[14]Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 71.
[15]Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 263.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasikan di atas, diperlukan adanya pembatasan masalah penelitian agar peneliti lebih fokus, terarah serta mampu dikaji lebih mendalam.

Adapun hal-hal yang dibatasi oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring berupa *audio visual* (video).
2. Motivasi siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi semangat siswa dalam belajar, menjawab pertanyaan guru atau siswa lain, bertanya materi yang kurang jelas, mendengarkan penjelasan guru, serta memberi tanggapan dari guru.
3. Mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro pada materi pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah yang dapat dijadikan objek penelitian yaitu:

1. Bagaimana peran media *audio visual* (video) pada pembelajaran daring matematika di kelas IV SDN Semambung1 Kanor Bojonegoro?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring matematika menggunakan media *audio visual* (video) di kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peran media *audio visual* (video) pada pembelajaran daring matematika di kelas IV SDN Semambung1 Kanor Bojonegoro.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring matematika menggunakan media *audio visual* (video) di kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman terhadap pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran berupa *audio visual* (video) materi pokok matematika.
   b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut mengenai hal-hal yang dirasa kurang dalam penelitian ini yang bisa digunakan sebagai bahan perbandingan.
2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi guru

      Mampu dijadikan sebagai acuan dalam mendesain kegiatan belajar mengajar yang mampu meningkatkan dan memotivasi belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini mampu membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar. Dengan adanya tindakan baru yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, maka siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai syarat kelulusan pada S1 PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya.

d. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini bisa bermanfaat dalam memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah.

e. Manfaat bagi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel serta mampu digunakan sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam pembahasan proposal ini dibagi menjadi 3 sub bab yaitu:

BAB I : Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II : Kajian pustaka yang berisikan teori dasar yang digunakan, tinjauan hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pikir.

BAB III : Metodologi penelitian yang berisikan jenis dan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik penjamin keabsahan data, teknik analisis data, tahap-tahap penelitian, serta tim peneliti dan tugasnya.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan deskripsi setting penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : Penutup yang berisikan simpulan, implikasi, keterbatasan penelitian dan saran.

.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Dasar yang digunakan

1. Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi.

Menurut Depdiknas dalam UU No.20 Tahun 2002 tentang Sidiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[16]

Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik, baik pembelajaran secara langsung yaitu tatap muka maupun pembelajaran secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan variasi strategi, metode, model, media, atau alat peraga selama proses belajar mengajar. Dengan adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat menggunakan variasi pola pembelajaran.[17]

Menurut Djahiri, prinsip utama dalam proses pembelajaran adalah proses keterlibatan potensi yang dimiliki oleh siswa baik potensi secara

[16]UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20.
[17]Khadijah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka, 2016), 18-19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fisik maupun non fisik.[18] Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses yang paling utama dalam membentuk karakter seorang peserta didik yang telah memiliki kemampuan agar menjadi lebih baik.

b. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran model baru di era pandemi Covid-19. Pembelajaran daring merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang dapat diakses melalui jaringan internet.[19] Konsep dari pembelajaran jarak jauh yang lebih dikenal dengan istilah pembelajaran daring, yaitu suatu sistem pendidikan dimana antara guru dan siswa terdapat pemisah baik secara ruang maupun waktu. Sistem pembelajaran daring merupakan pertemuan antara tiga perkembangan teknologi yaitu : *distance learning*, *computer-conveyed education*, serta teknologi internet (*internet technology*).[20]

Dengan sifat pembelajarannya yang *virtual* atau maya, pembelajaran daring dianggap mampu memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran tidak lagi bergantung pada media fisik seperti buku pelajaran cetak. Materi pembelajaran saat ini berbentuk data digital yang dapat di

[18]Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 278.
[19]Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 263.
[20]Daryanto, *Konsep Pembelajaran Kreatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), 61.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

decode (diuraikan) melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, *handphone*, maupun alat elektronik lainnya.[21]

Kemajuan teknologi sekarang memungkinkan siswa untuk belajar penuh secara *online*. Para pendidik pun dituntut secara aktif dalam memberikan bahan ajar atau informasi terkait pembelajaran daring saat ini. Pembelajaran daring merupakan kegiatan pemanfaatan internet selama proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring peserta didik lebih leluasa dalam belajar baik dimanapun maupun kapanpun.

Pembelajaran daring merupakan bentuk inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model pembelajaran maupun media pembelajaran bergantung pada karakteristik peserta didik. Nakayama menyatakan bahwa dari semua literatur dalam *e-learning* menjelaskan bahwa peserta didik akan sukses dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh, hal ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik dari peserta didik.[22]

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran antara guru dan siswa yang memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan berinteraksi selama proses pembelajaran dalam jarak, waktu, dan tempat yang berbeda.

---

[21]Ibid., 267.
[22]Wahyu Aji Fatma Dewi. "Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar" *JurnalIlmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, (April, 2020), 56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dari bahasa latin, kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang dapat diartikan sebagai "perantara" atau "penyalur". Maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan yang ingin disampaikan oleh seorang pendidik.

Menurut Gerlach dan Elly yang menyatakan bahwa apabila difahami secara garis besar, media merupakan materi, kejadian ataupun manusia yang mampu membuat peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Media pengetahuan di dalam sekolah termasuk guru, buku teks maupun lingkungan sekolah.[23]

Secara istilah media dapat diartikan sebagai penyalur atau perantara. Sedangkan istilah pembelajaran sendiri merupakan suatu kondisi yang membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Dengan melihat pada definisi tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar atau berbagai macam sumber daya yang mampu dioperasikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pada ruang lingkup sumber belajar tersebut, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang lebih mengarah pada *hardware* atau perangkat

[23] Rotina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keras serta *software* atau perangkat lunak.[24] Menurut Rossi dan Breidle, media pembelajaran merupakan seluruh bahan dan alat yang dapat dioperasikan agar tercapai suatu tujuan pembelajaran seperti televisi, radio, buku, majalah, koran, dan lain-lain. Menurut Rossi alat-alat tersebut apabila dipergunakan dan diprogram untuk pendidikan maka akan menjadi sebuah media pembelajaran.[25]

Dari berbagai macam pemaparan pengertian media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu alat yang diimplementasikan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi atau materi ajar kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan capaian kompetensi yang telah dibuat.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi pokok dari media pembelajaran merupakan sebagai penyalur atau perantara pesan dalam proses pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton disebutkan bahwa media mampu memenuhi tiga fungsi utama pada media baik individu, kelompok, ataupun kelompok

[24]Cepi Riyana, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT di Sekolah.HTTP://www.cepiriyana.blogspot.com. Diakses pada 15 November 2020 pukul 04.51 WIB.

[25] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2016), 163.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang memiliki jumlah besar, yaitu dalam hal (1) menyajikan informasi, (2) memotivasi minat dan tindakan, serta (3) memberikan instruksi.[26]

Manfaat yang diperoleh dari menggunakan media yaitu interaksi antar guru dan siswa menjadi lancar sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.[27] Media pembelajaran merupakan alat bantu selama proses pembelajaran dalam upaya penyampaian materi agar pesan yang diberikan oleh guru mampu diterima dengan baik oleh penerima yaitu siswa, dengan hal ini maka siswa akan termotivasi serta berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran..[28] Selain itu media pembelajaran juga memiliki manfaat, diantaranya:

1) Bahan ajar akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahaminya.
2) Metode mengajar tidak monoton sehingga siswa tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran karena tidak hanya menggunakan komunikasi verbal.
3) Kegiatan belajar mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar siswa.
4) Selama proses pembelajaran berlangsung siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru akan tetapi juga dapat melakukan

[26]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 20-21.
[27]Denny Budi H, ”Upaya Peningkatan Kualitas Kuliah Jaringan Komputer Melalui Penerapan Media Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol. 20, No. 1, (Mei, 2011), 6.
[28]Marsudi, *Revolusi Belajar*, (Jakarta: Asik Generation, 2016), hlm. 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aktivitas lainnya seperti melakukan, bertanya, mengamati, dan mendemonstrasikan.[29]

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu atau perantara atau sebagai penguat materi yang disampaikan dari pendidik kepada peserta didik.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rudi Bertz mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu visual, suara, dan gerak. Bentuk visual sendiri dibedakan lagi menjadi tiga bentuk yaitu gambar visual, simbol dan garis. Selain itu dia juga menjelaskan media rekam (*recording*) dan media siar (*transmisi*), sehingga dalam media terdapat delapan klasifikasi yaitu:

1) Media audio visual diam
2) Media audio visual gerak
3) Media audi visual semi gerak
4) Media visual diam
5) Media visual gerak
6) Media visual semi gerak
7) Media cetak
8) Media audio.

Menurut Oemar Hamalik terdapat empat klasifikasi media pengajaran, yaitu:[30]

[29]Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo: 2011), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar, contohnya radio, rekaman pada *tape recorder*, transkripsi elektris.
2) Alat-alat visual yang dapat dilihat, contohnya papan tulis, gambar-gambar, ilutrasi, chart, poster, peta, globe, grafik.
3) Dramatisasi, bermain peran, sandiwara, dan sebagainya.
4) Alat-alat yang dapat dilihat dan didengar, misalnya film, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan.

Akan tetapi menurut Rudi Bretz dalam proses pembelajaran media dibagi ke dalam 4 kelompok besar berdasarkan indera, yaitu:

1) Media Audio

   Merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara.[31] Ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik berupa verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). [32]

2) Media Visual

   Merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media visual non cetak, dan media cetak grafis. *Pertama*, media cetak verbal merupakan media visual yang berisi pesan-pesan

---

[30]Rahmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 56.

[31]Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), 55.
[32]Yudhi Munadi, *Media Pembelajara*..., 55.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). *Kedua*, media visual non cetak merupakan media visual yang memiliki tiga dimensi berupa model, seperti diorama, miniatur, dan *mock up*. *Ketiga*, media visual non cetak merupakan media visual yang berisi pesan non verbal yaitu berupa simbol-simbol visual ataupun unsur grafis seperti gambar, diagram, bagan, grafik, serta peta.[33]

3) Media Audio Visual

Merupakan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang mampu disalurkan dari media dapat berupa pesan verbal maupun non verbal, layaknya media visual dan media audio. Pesan visual yang terlihat dan terdengar tersebut mampu disajikan melalui program audio visual seperti film drama, film dokumenter, dan lain-lain. Semua program tersebut mampu disalurkan melalui peralatan seperti video, film, juga televisi yang disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*).[34]

4) Multimedia

Merupakan media yang melibatkan berbagai indera dalam suatu proses pembelajaran. Dalam proses ini memberikan pengalaman belajar secara langsung menggunakan komputer dan internet.[35]

[33]Yudhi Munadi, *Media Pembelajara*..., 56.
[34]Yudhi Munadi, *Media Pembelajara*..., 56.
[35]Yudhi Munadi, *Media Pembelajara*..., 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat fisik yang mampu menyalurkan pesan yang berguna untuk merangsang siswa untuk belajar, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia.

3. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media yang mengandung dua unsur yaitu suara untuk didengar serta gambar untuk dilihat. Media ini memiliki kemampuan yang lebih baik dikarenakan meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Misalnya rekaman video, rekaman film, slide suara, dan lain-lain. Kemampuan media ini dianggap lebih variatif dan lebih menarik.[36]

Penekanan utama pada media audio visual yaitu pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkret atau tidak hanya berdasarkan kata-kata belaka.[37] Dari hasil berbagai penelitian dalam proses pengajaran menggunakan media audio visual sudah tidak diragukan lagi karena dapat membantu proses pengajaran apabila dipergunakan secara baik dan bijaksana.

b. Manfaat Media Audio Visual

Menurut Encyclopedia of Educational Research, media audio visual memiliki manfaat atau nilai sebagai berikut:

1) Memperbesar perhatian siswa.

[36] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2016), 172.
[37]Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Offset, 1989), 58.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Membuat pelajaran mengesankan yang tidak mudah dilupakan.
3) Mengurangi sikap verbalisme dimana siswa mengetahui istilah akan tetapi tidak mengetahui maksud atau arti, mengetahui nama akan tetapi tidak mengetahui nama bendanya.
4) Memberikan pengalaman belajar yang nyata yang mampu menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di lingkungan siswa.
5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan *continue (*terus menerus).
6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

Manfaat selain yang telah disebutkan di atas adalah:

1) Menarik minat belajar siswa.
2) Mendorong keaktifan siswa dalam bertanya dan berdiskusi dikarenakan ingin mengetahui lebih banyak hal.
3) Guru tidak perlu menjelaskan materi dengan banyak perkataan tetapi dengan memperlihatkan gambar, benda yang sesungguhnya atau lain-lain sehingga akan menghemat waktu belajar.[38]

c. Macam-macam Media Audio Visual

Media audio visual terbagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

1) Audio Visual Diam, merupakan media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), cetak suara, dan rangkai suara.

[38]Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992), 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Audio Visual Gerak, merupakan media yang menampilkan suara dan gambar bergerak seperti pada *video cassete* dan film suara.

Pembagian lain dari media ini yaitu:

1) Audio Visual Murni, yaitu baik unsur gambar maupun unsur suara berasal dari suatu sumber seperti *video cassete.*

2) Audio Visual Tidak Murni, yaitu unsur gambar dan unsur suaranya berasal dari sumber yang berbeda, seperti pada film bingkai suara dimana unsur suaranya bersumber dari *tape recorder* sedangkan unsur gambarnya bersumber dari slides proyektor. Contoh lain dari media ini adalah film strip suara dan cetak suara.

d. Kelebihan Media Audio Visual

1) Pada umumnya media audio visual mampu memberikan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan lebih menarik.

2) Mampu memberikan gambaran nyata terkait suatu proses tertentu.

3) Pengimplementasiannya tidak membutuhkan ruangan yang gelap.

4) Menghemat waktu serta rekaman yang dibuat dapat diputar berulang-ulang.

5) Media audio visual mampu memecahkan aspek verbalisme pada diri peserta didik.[39]

e. Kekurangan Media Audio Visual

1) Media audio visual memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

[39]R. Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Media audio yang memiliki banyak suara dan bahasa verbal hanya mampu dipahami oleh yang memiliki pendengaran baik dan memiliki tingkat penguasaan bahasa dan kata yang baik.

3) Media audio visual dirasa kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna.

4) Materi yang disajikan dalam media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.[40]

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Menurut Sadirman A.M. maksud dari kata "motivasi" ialah sebagai daya penggerak dari dalam diri untuk melakukan aktifitas guna mencapai tujuan tertentu. Motif sendiri diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.[41] Motivasi memiliki lima indikator yaitu: minat, perhatian, keuletan, ketekunan, keberanian.

Menurut Noehi Nasution dalam Syaiful Bahri Djamarah, motivasi merupakan suatu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Jadi motivasi untuk belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.[42]

---

[40]Ibid., 118.
[41]Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 73.
[42]Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 166.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak yang dilakukan oleh seseorang dengan berinteraksi terhadap lingkungan sekitar yang mendorong seseorang tersebut untuk melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya motivasi yang tinggi pada diri peserta didik untuk belajar dapat diamati dari ketekunannya serta keinginannya untuk mencapai kesuksesan yang diharapkan meskipun terdapat beberapa kendala dalam mencapainya.[43]

Dalam belajar, prestasi siswa akan lebih baik apabila memiliki dorongan motivasi orang tua untuk berhasil melebihi motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri. Hal ini dikarenakan bahwa terdapat kecenderungan seseorang memiliki kecerdasan yang tinggi pun bisa gagal berprestasi karena kurangnya motivasi dari orang tua.

Peran motivasi dalam mempelajari tingkah laku seseorang sangat besar. Hal tersebut dikarenakan motivasi diperlukan bagi *Reinforcement* (stimulus yang mempertahankan serta memperkuat tingkah laku yang dikehendaki) dimana kondisi tersebut mutlak dalam proses belajar mengajar. Motivasi menimbulkan adanya tingkah laku dimana salah satunya merupakan tingkah laku yang dikehendaki.[44] Apabila dikaitkan dengan proses belajar mengajar, peserta didik akan berusaha untuk mendekati hal-hal yang dirasa menyenangkan. Bagi pendidik hal tersebut merupakan poin penting,

[43]Muhammad Irham, Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 56-57.
[44]Wisnubroto Hendro Juono, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Depdikbud Dikti: Proyek NKK, 1982), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu menumbuhkan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga memiliki kemauan untuk belajar lebih.[45]

b. Macam-macam Motivasi

Macam-macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, diantaranya ialah:

1) Motivasi berdasarkan kemunculannya

a) Motivasi bawaan, yaitu jenis motivasi yang ada dan dibawa oleh seseorang sejak ia lahir tanpa dipelajari terlebih dahulu.

b) Motivasi yang dipelajari, yaitu motivasi yang muncul karena mempelajari lingkungannya.

2) Motivasi berdasarkan sumbernya

a) Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang muncul karena terdapat pengaruh dari luar seseorang. Faktor luar dari situasi belajar yaitu seperti nilai, hadiah, pujian, persaingan, medali, ijazah, dan lain-lain.[46] Terdapat motif-motif yang aktif dan perlu adanya rangsangan dari luar. Tanpa adanya motif mungkin siswa tidak melakukan kegiatan belajar. Motivasi seperti ini tetap diperlukan di lingkungan sekolah karena dalam proses belajar di sekolah tidak selalu menarik minat dan perhatian dari peserta didik. Contohnya seseorang akan belajar begitu mengetahui bahwa besok akan dilaksanakan ujian, karena memiliki harapan untuk

[45]H. Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 105.
[46]R. Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 28-29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperoleh nilai yang baik sehingga akan memperoleh pujian dari orang tua dan teman-temannya.

b) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang itu sendiri.[47] Motivasi ini sering disebut sebagai motivasi murni atau motivasi sebenarnya. Terdapat motif-motif yang menjadi aktif atau tidak perlu merangsang dari luar karena dalam diri tiap individu sudah terdapat dorongan untuk melakukan suatu kegiatan. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang hidup dari diri siswa yang berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Dalam hal ini pujian, hadiah atau hal sejenisnya tidak diperlukan, oleh karena itu siswa akan bekerja atau belajar dengan kemauannya sendiri tanpa berharap akan mendapatkan hadiah atau pujian dari orang lain. Contohnya apabila seseorang senang bernyanyi maka tidak perlu seseorang yang menyuruh atau mendorongnya untuk bernyanyi.

3) Motivasi berdasarkan isinya

a) Motivasi jasmaniyah, terdiri dari insting, nafsu, refleks, dan hasrat terhadap hal-hal yang bersifat jasmani.

b) Motivasi ruhaniyah, seperti kemauan. Kehendak atau kemauan hanya dimiliki oleh manusia sehingga berhasil atau tidaknya peserta didik dalam mencapai tujuannya tergantung pada

[47]Muhammad Irham, Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 58-60.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seberapa tingkat kemauannya untuk berhasil dalam mencapai sebuah tujuan.[48]

c. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Motivasi menduduki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Seseorang tidak akan melakukan kegiatan belajar tanpa adanya motivasi. Agar motivasi berperan lebih optimal maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus dijelaskan dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa prinsip motivasi dalam belajar yaitu:[49]

1) Dalam belajar motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik. Efek yang ditimbulkan dari pemberian motivasi tersebut ialah peserta didik memiliki ketergantungan terhadap sesuatu yang diluar dirinya. Hal inilah yang menyebabkan sikap kurang percaya diri pada anak.
2) Motivasi berupa hadiah atau pujian dirasa lebih baik jika dibandingkan dengan motivasi berupa hukuman.
3) Motivasi dijadikan sebagai dasar penggerak yang mendorong kegiatan belajar siswa. Seseorang akan melakukan kegiatan belajar apabila ada yang mendorongnya. Dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar inilah disebut motivasi.
4) Motivasi melahirkan prestasi belajar siswa. Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa motivasi berpengaruh terhadap prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi

[48]Ibid., 58-60.
[49]Rahmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015). 129-130.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dijadikan sebagai indikator baik buruknya prestasi belajar siswa.

5) Motivasi mampu memupuk optimisme siswa dalam belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan selalu percaya diri dalam menyelesaikan pekerjaan yang dilakukan. Dia akan meyakini bahwa belajar tidak akan sia-sia.

6) Motivasi merupakan kebutuhan dalam belajar. Kebutuhan yang ingin dicapai peserta didik ialah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Menurut Sardiman A.M terdapat tiga fungsi motivasi diantaranya:

1) Mendorong manusia untuk melakukan sesuatu. Motivasi dalam hal ini berperan sebagai pendorong atau motor yang melepas energi.

2) Menentukan arah dari perbuatan. Motivasi dalam hal ini berperan sebagai pemberi arah dari aktivitas yang harus dikerjakan dalam rumusan dan tujuan tertentu.

3) Memilih perbuatan, yaitu perbuatan-perbuatan apakah yang seharusnya dilakukan dan yang tidak seharusnya dilakukan dalam suatu tujuan tertentu.[50]

Sedangkan menurut Oemar Hamalik motivasi dalam belajar memiliki tiga fungsi utama yaitu:

1) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

[50]Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Motivasi berfungsi sebagai mesin dimana besar atau kecilnya motivasi akan berpengaruh pada cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

2) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Motivasi mendorong munculnya suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan muncul suatu perbuatan seperti aktivitas belajar.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Dalam hal ini motivasi menggerakkan perbuatan ke arah tujuan yang ingin dicapai. Peserta didik yang memiliki motivasi akan mampu menyeleksi mana perbuatan yang seharusnya dilakukan dan mana perbuatan yang seharusnya ditinggalkan. Tujuan belajar dijadikan sebagai pengarah perbuatan yang akan memberikan motivasi terhadap peserta didik dalam belajar. [51]

e. Indikator Motivasi

Kompri menyatakan bahwa motivasi merupakan perubahan energi pribadi (dari dalam diri) seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan untuk mencapai suatu tujuan. Terdapat beberapa unsur yang berkaitan, diantaranya:[52]

1) Motivasi dimulai dengan adanya perubahan energi dari dalam diri seseorang. Perubahan-perubahan dalam motivasi muncul dari perubahan-perubahan tertentu dalam *organism* manusia

[51]Rahmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 131.
[52]Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu *neurologis*. Seperti ketika terjadi perubahan pada sistem pencernaan maka akan timbul rasa lapar.

2) Motivasi ditandai dengan munculnya *affective aruosal*. Pada awalnya berupa ketegangan psikologis kemudian menjadi suasana emosi. Suasana emosi tersebut yang menimbulkan tindakan bermotif. Seperti seseorang terlibat dalam diskusi kemudian ia tertarik pada masalah yang didiskusikan maka kata-kata dan suara yang muncul darinya terasa lancar.

3) Motivasi yang ditandai dengan reaksi-reaksi demi mencapai tujuan pribadi yang termotivasi untuk mengadakan respon-respon positif.

Menurut Uno motivasi belajar siswa berhubungan erat dengan keinginan atau kemauan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Terdapat sejumlah indikator untuk dapat mengetahui siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran, diantaranya:[53]

Menurut Uno, terdapat 6 indikator motivasi belajar yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
4) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

[53]Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), 247.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
6) Adanya penghargaan dalam belajar.[54]

Apabila 6 indikator di atas berkembang pada proses pembelajaran di kelas, maka guru akan merasa antusias untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Akan tetapi, tidak jarang terdapat keadaan sebaliknya yang biasa ditemui dimana tedapat siswa yang memiliki motivasi yang rendah yaitu:

1) Semangat berjuang yang rendah,
2) Kurangnya perhatian terhadap pelajaran,
3) Merasa kesulitan untuk bekerja sendiri ketika diberi tugas,
4) Merasa seperti membawa beban berat ketika dihadapkan pada sesuatu,
5) Bisa melakukan sesuatu dengan paksaan,
6) Selalu bergantung kepada orang lain,
7) Daya konsentrasi rendah, secara fisik berada di kelas akan tetapi pikirannya di luar kelas,
8) Mudah pesimis ketika dihadapkan pada kesulitan,
9) Cenderung menjadi penggaduh ruangan.

Dari pemaparan mengenai indikator motivasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang termotivasi akan menunjukkan beberapa kriteria positif. Siswa yang termotivasi memiliki sikap-

[54]Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 219.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sikap atau reaksi positif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah akan menunjukkan sikap-sikap atau reaksi yang negatif.

f. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Dalam pendidikan formal proses pembelajaran merupakan proses inti di sekolah yang di dalamnya terdapat interaksi antara berbagai komponen pengajaran, yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama yaitu pendidik, peserta didik, dan materi pelajaran. Ketiga komponen utama tersebut berinteraksi dengan melibatkan sarana dan prasarana seperti media, model, media, serta penataan lingkungan tempat belajar sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.[55] Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat siswa serta meningkatkan motivasi siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.[56]

Motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arahan dalam belajar, akan tetapi dengan memotivasi siswa maka akan mendapatkan pertimbangan-pertimbangan positif pada aktivitas belajar. Motivasi berperan penting dalam pembelajaran, diantaranya:

1) Motivasi memberikan petunjuk pada tingkah laku.

[55]Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), 124.
[56]Dwi Junianto, "Pengaruh Kinerja Mengajar Guru, Keterlibatan Orang Tua, Aktualisasi Diri Terhadap Motivasi Berprestasi". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.* Vol. 2, No. 3, (Januari, 2017), 264.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Motivasi memberikan semangat belajar pada diri siswa dalam kegiatan belajar.
3) Motivasi perbuatan sebagai pemilih pada kegiatan-kegiatan belajar yang akan dipilih.

Kegiatan pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah untuk menambah pengalaman siswa baik dari teori maupun praktik serta perubahan tingkah laku peserta didik. Proses pembelajaran memerlukan aksi dan reaksi yang muncul akibat komunikasi. Siswa dihadapkan pada berbagai hambatan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu diperlukan adanya motivasi atau dorongan dari guru maupun siswa.[57]

5. Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* yang artinya "belajar atau hal yang dipelajari". Sedangkan dalam bahasa belanda yaitu *wiskunde* yang berarti ilmu pasti yang keseluruhannya berkaitan dengan penalaran.[58]

Matematika merupakan ilmu yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, dan logis. Menurut Wittgenstein pada jurnal Hasratuddin, matematika merupakan cara

[57]Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), 247.
[58]Yoppy Wahyu Pornomo, *Pembelajaran Matematika untuk SD*, (Bandung: Erlangga, 2015), 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dilakukan guna menemukan jawaban terhadap masalah yang ditemui manusia dengan menggunakan pengetahuan tentang ukuran dan bentuk, pengetahuan menghitung, dan yang terpenting ialah memikirkan diri manusia itu sendiri dalam melihat menggunakan hubungan-hubungan.[59]

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Dalam matematika objek dasar yang dipelajari ialah abstrak sehingga disebut objek mental. Objek tersebut merupakan pikiran yang meliputi simbol dan konsep. Selain memiliki sifat yang abstrak, pemahaman yang baik sangatlah dibutuhkan karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan pemahaman konsep-konsep sebelumnya.

Pembelajaran matematika harus bermakna, artinya dalam penyampaian materi harus disertai dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Oleh karena itu matematika sangat berguna untuk kehidupan sehari-hari. Akan tetapi matematika pada hakikatnya bersifat deduktif formal dan abstrak yang harus diberikan kepada anak-anak sejak menempuh pendidikan sekolah dasar yang cara berpikirnya masih pada tahap operasi konkret. Oleh karena itu sebagai pendidik perlu berhati-hati dalam menanamkan konsep-konsep pada matematika.

Saat ini matematika di sekolah dasar dirasa kurang berhasil jika dilihat dari banyaknya hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

[59]Hasratuddin, "Membangun Karakter Melalui Media Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma*, Vol. 6, No. 2, 134.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu pendidik harus mampu memilih strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di kelas.[60]

b. Tujuan Mempelajari Matematika

Pembelajaran matematika yang diajarkan mulai dari tingkat satuan dasar sampai tingkat pendidikan tinggi memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep serta pengaplikasian konsep secara efisiensi, akurat, dan tepat.
2) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
3) Merancang model matematika, menyelesaikan model, serta menafsirkan solusi yang didapat.
4) Mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah.
5) Mengembangkan kemampuan dalam menyampaikan informasi atau mampu mengkomunikasikan gagasan melalui lisan, diagram, grafik, dan lain-lain.[61]

c. Ruang Lingkup Matematika di SD

Ruang lingkup pada matematika yaitu pengukuran, geometri, dan pengolahan data. Matematika sendiri yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar meliputi tiga cabang yaitu geometri, aritmatika, dan aljabar. Pada bilangan, kompetensi yang ditekankan yaitu pada kemampuan memahami konsep bilangan pecahan dan bilangan bulat,

[60]Karso, *Pendidikan Matematika* 1, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2013), 14.
[61]Kamarullah, "Pendidikan Matematika Al-Khawarizmi". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. Vol. 1, No. 1, (Juni, 2017), 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

operasi hitung beserta sifat-sifatnya, serta mengaplikasikannya dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Pada geometri dan pengukuran, lebih ditekankan pada kemampuan siswa dalam mengidentifikasi pengolahan data dan bangun ruang serta menentukan keliling, luas, dan volume dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan pada pengolahan data lebih ditekankan pada kemampuan mengumpulkan, menyajikan, dan membaca data.[62]

d. Materi Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang dan Berat

Tabel 2.1
Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Semester 2[63]

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menjelaskan dan melakukan pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat.	3.7.1 Memahami pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat. 3.7.2 Mengidentifikasi pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat.

Materi Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang dan Berat

1) Satuan baku panjang serta hubungan diantaranya
2) Operasi hitung satuan panjang
3) Pembulatan dan penaksiran hasil pengukuran panjang
4) Satuan baku berat serta hubungan diantaranya
5) Operasi hitung satuan berat

[62]Nasaruddin, "Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah". *Al-Khawarizmi Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol. 1, No. 2, (Oktober, 2013), 7.
[63]Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*, (Jakarta, 2018), 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Pembulatan dan penaksiran hasil pengukuran berat

B. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu (Kajian Penelitian yang Relevan)

Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti telah mengambil tiga penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan media audio visual (video) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar mata pelajaran matematika.

1. Fitria Ningtias Rahmawati telah melakukan penelitian dalam skripsinya yang berjudul "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Video Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran Sejarah". Observasi tersebut dilakukan untuk mengukur pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yaitu audio visual. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media audio visual mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual yaitu video pembelajaran pada mata pelajaran sejarah pada materi proses perkembangan kolonialisme dan imperialisme barat, motivasi siswa mengalami peningkatan siklus II yakni sebesar 76,26%. [64]
2. Elsya Sutarsih dalam jurnalnya meneliti tentang "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD dengan VCD untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Ketewel". Dalam penelitian tersebut pembelajaran yang menggunakan media VCD

[64]Fitria Ningtias Rahmawati, "*Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Video Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran Sejarah*". 2011. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada persentase belajar matematika siswa dengan menerapkan media VCD terus meningkat sampai dengan 85,29%.[65]

3. Syifa Fauziyah dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas". Observasi tersebut dilakukan untuk mengukur pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yaitu audio visual. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media audio visual mampu meningkatkan motivasi dan kompetensi dasar matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan data persentase prestasi belajar matematika pada 21 siswa pada siklus I yaitu sebesar 47,43% dan pada siklus II yaitu sebesar 66,67% dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%. Selain itu dengan pembelajaran yang menerapkan media audio visual ini peningkatan kompetensi dasarnya ada pada kategori tinggi.[66]

Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu terhadap penelitian sekarang yaitu sebagai berikut:

[65]Elysa Sutarsih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD dengan VCD untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Ketewel". *Jurrnal Formatif*, Vol. 4, No. 1, (2014), 71-79.

[66]Syifa Fuzyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembekajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1, (Februari, 2019), 813.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.2
Matriks Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Fitria Ningtias Rahmawati, "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Video Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran Sejarah".	• Sama-sama merujuk pada motivasi belajar siswa. • Media yang digunakan yaitu berupa video.	• Penelitian dilakukan pada kelas VIII B SMP Bina Sejahtera sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SD Negeri Semambung 1. • Materi yang diajarkan adalah proses perkembangan kolonialisme dan imperialisme barat sedangkan penelitian yang sekarang adalah Pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat. • Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif Deskriptif.
2.	Elsya Sutarsih dalam jurnalnya meneliti tentang "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD dengan VCD untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika	• Sama-sama merujuk pada motivasi belajar siswa. • Media yang digunakan yaitu berupa video. • Penelitian pada mata pelajaran matematika	• Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 1 Ketewel sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SD Negeri Semambung 1. • Jenis penelitian

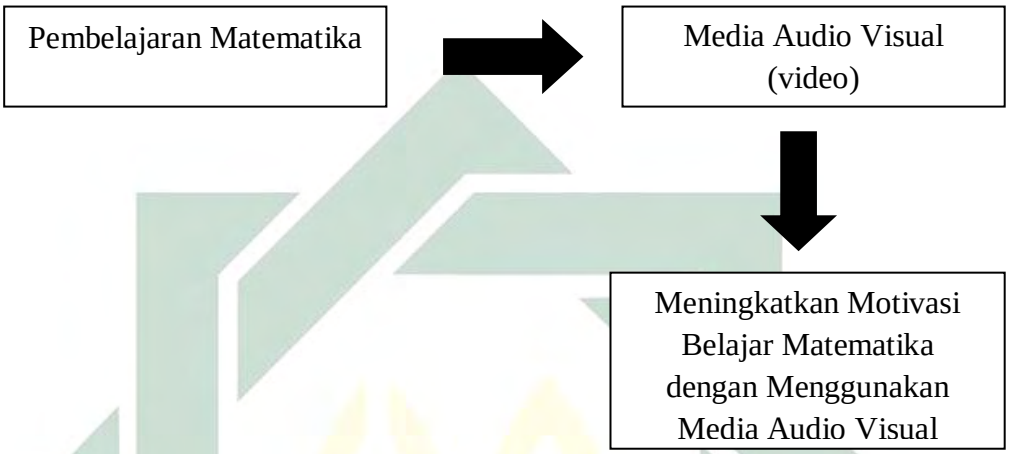
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Siswa Kelas IV SDN 1 Ketewel".	terhadap siswa kelas IV SD.	yang digunakan yaitu PTK sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif Deskriptif.
3.	Syifa Fuzyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas".	• Sama-sama merujuk pada motivasi belajar siswa. • Media yang digunakan yaitu berupa video. • Penelitian pada mata pelajaran matematika.	• Penelitian dilakukan pada kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SD Negeri Semambung 1. • Materi yang diajarkan adalah penjumlahan dan pengurangan pecahan sedangkan penelitian yang sekarang adalah Pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat. • Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif Deskriptif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan pada halaman sebelumnya maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada gambar di atas, selama melakukan kegiatan belajar mengajar diberikan perlakuan pengajaran dengan materi ajar matematika dengan menerapkan media audio visual (video) yang kemudian terlihat peningkatan motivasi belajar matematika siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan PendekatanPenelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam skripsi ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, sehingga peneliti berusaha untuk memberikan gambaran yang lengkap serta mendalam mengenai subyek yang akan diteliti.[67] Oleh sebab itu, data yang telah dikumpulkan merupakan data deskriptif yang didapat dari kata-kata serta perilaku yang berhubungan dengan kreativitas guru. Menurut Bodgan dan Taylor penelitian merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari seseorang serta perilaku yang diamati.[68]

Dalam penelitian ini peneliti berusaha untuk mengetahui peran media audio visual (video) dalam proses pembelajaran matematika secara daring di SDN Semambung 1. Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti berpacu pada hal-hal yang berkaitan dengan peran media audio visual (video) dalam pembelajaran matematika, dan untuk memperoleh data deskriptif berupa kata-kata yang disusun berdasarkan data pelaku, data luar, dan dokumen yang mampu dipahami secara konteks. Peneliti menggunakan manusia untuk dijadikan sebagai sumber data yang kemudian hasil penelitiannya berupa kata-kata atau pertanyaan yang sesuai berdasarkan keadaan yang sebenarnya

[67]Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 201.
[68]Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau alamiah melalui beberapa data yang dikumpulkan. Jadi, peneliti tidak boleh memasukkan individu atau hal lain yang bersifat rekayasa ke dalam variabel atau hipotesis dalam meneliti. Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berupa gambar, kata-kata dan bukan merupakan angka-angka. Data-data tersebut diperoleh dari catatan lapangan, naskah wawancara, foto, dokumen pribadi, serta dokumen resmi lainnya.

Sedangkan alasan digunakannya pendekatan studi kasus dalam penelitian ini merupakan:[69]

1. Studi kasus memberikan kesempatan untuk memperoleh wawasan tentang konsep dasar perilaku manusia. Melalui penelitian yang intensif, peneliti mampu menemukan hubungan-hubungan serta karakteristik yang mungkin tidak diduga sebelumnya.
2. Studi kasus mampu memberikan informasi penting tentang hubungan antar variabel serta proses-proses yang membutuhkan penjelasan serta pemahaman yang lebih luas.
3. Studi kasus mampu menyajikan temuan atau data yang berguna sebagai dasar membangun latar permasalahan bagi perencanaan penelitian yang lebih besar dan mendalam dalam rangka pengembangan ilmu sosial.

[69]Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2005), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Semambung 1 Desa Semambung Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro yang akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Mata Pelajaran matematika sendiri dilaksanakan setiap hari rabu dengan 3 jam pelajaran serta hari jumat 3 jam pelajaran. Adapun waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jam pelajaran matematika pada kelas yang dijadikan objek penelitian. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah ini dikarenakan berada di dekat rumah peneliti dan berada di desa sehingga perlu diberikan perhatian khusus dalam proses pembelajaran, khususnya untuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas. Dengan hal ini diharapkan pembelajaran akan berjalan dengan baik. Penelitian ini penting dilakukan guna meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SDN Semambung 1 dengan menggunakan media audio visual (video).

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan guru mata pelajaran matematika, peserta didik kelas IV dengan jumlah siswa 21 anak serta kepala sekolah di SDN Semambung 1. Objek dari penelitian ini merupakan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat di kelas IV SDN Semambung 1 Desa Semambung Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro dengan menggunakan media audio visual (video).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang dilakukan untuk memperoleh data dari penelitian ini yaitu:

1. Wawancara

Untuk memperoleh informasi serta mengumpulkan data yang bertujuan untuk mendalami suatu kejadian atau kegiatan subjek penelitian maka dilakukan wawacara. Wawancara memiliki tujuan untuk memperoleh informasi dari suatu tugas tertentu dari seorang responden. Apabila dalam suatu percakapan untuk memperoleh suatu informasi akan tetapi tidak ditujukan untuk suatu tugas, akan tetapi hanya untuk kebutuhan mengobrol atau ramah tamah saja maka itu bukan disebut sebagai wawancara.[70]

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur, yang merupakan jenis wawancara dalam kategori *in-depth interview* dimana dalam pelaksanaannya pertanyaan yang diajukan lebih bebas apabila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan wawancara yang telah menyiapkan hal-hal yang akan ditanyakan secara garis besar terkait dengan pembelajaran daring matematika. Teknik penelitian ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang sejarah berdiri dan perkembangan SDN Semambung 1 dengan mewawancarai Kepala Sekolah, guru mata pelajaran matematika dan peserta didik kelas IV secara luring untuk memperoleh beberapa informasi

[70]Koentjaraningrat, *Metode-metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenai motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran daring dengan diterapkannya media audio visual (video).

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Topik Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
1.	Motivasi	Tanggapan tentang pembelajaran daring saat ini.	1
2.		Tanggapan tentang pembelajaran daring Matematika dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran.	2
3.		motivasi belajar matematika ketika pembelajaran daring matematika menggunakan video.	3
4.	Penggunaan	Kefektifan video dan pembelajaran daring Matematika.	4,5
5.		Harapan mengenai pembelajaran daring Matematika menggunakan video sebagai media pembelajaran untuk kedepannya.	6

2. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan selama dilaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal tindakan sampai berakhirnya tindakan.[71] Observasi dilakukan dengan maksud untuk mengetahui kesesuaian urutan tindakan yang telah direncanakan pada RPP serta untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat memberikan perubahan yang sesuai dengan yang diinginkan.

Teknik pelaksanaan observasi dapat dilakukan secara daring dimana peneliti berada bersama obyek yang diamati secara daring melalui grup

[71]Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan* (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), 209.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

whatApp kelas IV SDN Semambung 1 yang berisi guru mata pelajaran matematika, siswa kelas IV SDN Semambung 1, serta peneliti. Teknik tersebut dilakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan untuk mendapatkan data yang diperlukan yaitu penerapan media audio visual (video) dalam proses pembelajaran daring.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

No.	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
1.	Motivasi	a. Hasrat dan keinginan berhasil b. Dorongan dan keinginan dalam belajar c. Harapan dan cita-cita masa depan d. Penghargaan dalam belajar e. Kegiatan yang menarik dalam belajar f. Lingkungan belajar yang kondusif	1 2 3 4 5 6

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

No.	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
1.	Apersepsi	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan materi sebelumnya.	1 2
2.	Pembelajaran Inti	a. Menjelaskan materi. b. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. c. Memberikan kesempatan siswa untuk menjawab. d. Memberikan evaluasi.	3 4 5 6
3.	Penutup	a. Memberikan kesimpulan. b. Menutup pelajaran.	7 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Pembelajaran

No.	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
1.	Apersepsi	a. Mengenalkan materi yang akan diberikan.	1
2.	Proses Pembelajaran	a. Menampilkan video pembelajaran. b. Menjelaskan materi.	2 3
3.	Motivasi	a. Siswa memperhatikan video pembelajaran yang diberikan. b. Siswa mengajukan pertanyaan. c. Memberikan kesimpulan.	4 5 6

3. Dokumentasi

Dokumen yaitu rekaman kejadian yang dicetak maupun ditulis yang bisa berupa surat, buku harian, catatan anekdot, dan dokumen-dokumen lainnya.[72]

Terdapat dua jenis dokumentasi yaitu dokumentasi tertulis misalnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), daftar hadir siswa, dan sebagainya. Sedangkan dokumentasi tidak tertulis bisa berupa foto maupun video selama dilakukan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi guna memperoleh data mengenai jumlah siswa di SDN Semambung 1, jumlah guru di SDN Semambung 1, serta sarana prasarana yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, serta segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini yang meliputi penerapan media serta motivasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran daring di SDN Semambung 1. Untuk dokumen penerapan media audio visual serta motivasi belajar siswa

[72] Ibid,. 215.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti mengambil dokumen yang meliputi *screenshoot* perilaku komunikasi responden di grup *whatsApp* selama pembelajaran daring matematika berlangsung.

E. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik pengecekan keabsahan data merupakan hal yang akan menentukan kualitas dari suatu hasil penelitian. Teknik yang digunakan dalam pengecekan dan keabsahan data ialah triangulasi. Triangulasi dapat diartikan sebagai pengecekan data yang diperoleh dari beberapa sumber dengan berbagai cara dan waktu.[73]

Triangulasi yang peneliti gunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber berarti memperoleh data dari sumber yang berbeda-beda akan tetapi dengan menggunakan teknik yang sama.[74] Triangulasi sumber dilakukan dengan melakukan kegiatan wawancara berbagai sumber seperti guru, siswa, dan wali murid akan tetapi hasil yang diperoleh tetap sama. Dengan menggunakan teknik triangulasi pengumpulan data, maka data yang diperoleh akan lebih pasti, tuntas, dan konsisten.

Triangulasi selanjutnya yang peneliti gunakan yaitu triangulasi teknik dimana teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk memperoleh data dari yang sumber yang sama.[75] Contohnya adalah ketika peneliti menggunakan berbagai teknik wawancara, observasi serta dokumentasi untuk

[73]Sugiono, *Metode Penelitian Manajemen*(Bandung: Alfabeta, 2013), 439.
[74]Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 117.
[75]Ibid., 116.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menganalisis evaluasi pembelajaran daring matematika siswa kelas IV SDN Semambung 1.

Dari pemaparan di atas dapat dijelaskan bahwa peneliti akan melakukan cek ulang terhadap data atau informasi yang telah didapat. Ketika peneliti memperoleh data dari hasil wawancara maka dapat dicek ulang dengan cara observasi. Selanjutnya peneliti menerapkan triangulasi waktu dimana melakukan pengecekan data kepada teknik yang sama dengan waktu yang berbeda. Peneliti akan mengecek ulang informasi yang diperoleh dari teknik wawancara akan tetapi di waktu yang berbeda. Misalnya yang awalnya data diperoleh pada siang hari makan dapat dicek ulang pada waktu sore hari. Dengan seperti itu maka akan memberikan data yang lebih valid dan kredibel.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif lebih bereksplorasi pada pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Analisis data kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data kemudian mengorganisasikan data dan memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat diceritakan kepada orang lain.[76]

Pada kegiatan wawancara, penelitian sudah melakukan analisis terhadap jawaban dari narasumber. Apabila jawaban narasumber setelah dianalisis belum memuaskan maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan kembali sampai pada tahap tertentu agar diperoleh data yang kredibel. Aktivitas dalam analisis data dilakukan secara interaktif yang berlangsung secara terus

[76]Djama'an and Aan, *Metodologi Penelitian Kualitatif (*Bandung; Alfabeta, 2014), 38-39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data terdiri dari data *reduction*, data *display*, serta *conclusion drawing/verification.*[77]

Teknik analisis data merupakan suatu kegiatan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan dengan melalui berbagai teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. *Proses pertama*, yang dilakukan yaitu mereduksi data, artinya memilih hal-hal pokok, merangkum, fokus terhadap hal-hal penting, dan mencari tema dan pola. *Proses kedua*, yang dilakukan yaitu penyajian data (data *display*) dalam penelitian kualitatif. Dalam menyajikan data dapat dilakukan dalam bentuk bagan, uraian singkat, hubungan antar kategori, dan lain sebagainya. *Proses ketiga*, yaitu menarik kesimpulan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya pada penelitian kualitatif. Temuan dapat berupa gambaran atau deskripsi objek yang temuan sebelumnya kurang jelas.[78]

G. Tahap-tahap Penelitian

1. Tahap Pra-Lapangan

   Tahap pra-lapangan yang dilaksanakan yaitu dengan menyusun proposal penelitian dimana proposal penelitian ini digunakan untuk meminta izin kepada pihak sekolah yang terkait untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

   a. Pengumpulan Data

[77]Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, R & D*(Bandung: Alfabeta, 2011), 337.
[78]Ibid., 338.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan berikut:

1) Wawancara dengan kepala sekolah
2) Wawancara dengan waka kurikulum
3) Wawancara dengan guru matematika kelas IV
4) Wawancara dengan beberapa siswa siswi
5) Observasi dalam proses pembelajaran
6) Menelaah teori yang relevan

b. Mengidentifikasi Data

Data yang telah terkumpul dari kegiatan wawancara dan observasi diidentifikasi guna mempermudah peneliti dalam menganalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

3. Tahap Akhir Penelitian

a. Menyajikan data ke dalam bentuk deskripsi
b. Menganalisis data sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Peran Media *Audio Visual* (Video) pada Pembelajaran Daring Matematika Siswa Kelas IV SDN Semambung 1

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[79] Pembelajaran dapat dilaksanakan di sekolah, namun untuk kondisi saat ini dimana wabah covid-19 masih belum berakhir maka sistem pembelajaran di sekolah tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka akan tetapi melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan perangkat atau alat bantu internet untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik.[80]

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan siswa kelas IV SDN Semambung 1 dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran daring matematika dilaksanakan dalam dua kali pertemuan selama seminggu yaitu hari Rabu dan Jum'at. Pembelajaran matematika dilaksanakan secara daring melalui grup *WhatsApp* yang dimulai pada pukul 08.00 WIB. Dalam proses pembelajaran daring di SDN Semambung 1 guru terlebih dahulu memberikan materi berupa video terkait materi pelajaran yang di *share* melalui grup *WhatsApp*. Siswa diberikan kesempatan mengirim jawaban sampai batas waktu yang

[79] UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20.
[80] Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), 263.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diberikan serta mengirim bukti dokumentasi berupa foto kegiatan belajar siswa ketika di rumah. Dikarenakan banyaknya siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan materi pelajaran yang susah maka disini orang tua berperan dalam membantu tugas yang diberikan. Akan tetapi masih terdapat siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran daring yang disebabkan oleh *handphone* yang digunakan bekerja oleh orang tua sehingga harus mengirimkan tugasnya melalui temannya dan terdapat juga yang menulis semua tugas-tugas yang tertinggal pada buku catatan selama pandemi dan mengumpulkannya di sekolah sebelum ulangan harian dilaksanakan.

Berikut merupakan hasil wawancara dengan wali kelas dan siswa kelas IV SDN Semambung 1 sebagai berikut:

a. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Juliati, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Saya buatkan grup *WhatsApp* untuk kelas IV mbak, kemudian untuk memberikan materinya saya biasanya menggunakan video pembelajaran kadang saya ambil dari *youtube* dan kalau saya rasa harus dijelaskan lebih detail materinya videonya saya buat sendiri. Kemudian setelah itu siswa saya beri tugas yang terdapat pada buku siswa dan saya kasih batas waktu pengumpulan kemudian tugas dikumpulkan di grup *WhatsApp* lagi. Untuk mata pelajaran matematika sendiri dilaksanakan seminggu dua kali yaitu pada hari Rabu dan Jum'at dan setiap pembelajaran saya minta orang tua untuk mengirimkan foto siswa sebagai bukti bahwa mereka telah belajar dirumah"[81]

[81] Juliati, Guru Matematika Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Berdasarkan hasil wawancara dengan Sheila Adila Tasya siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Saya tidak suka belajar daring, lebih enak tatap muka karena kalau daring kadang saya belum faham mengenai materi yang disampaikan ibu guru, guru biasanya menggunakan buku siswa dan video yang dikirim lewat grup *whatsApp*. Saya semangat belajar daring ketika ibu guru memberikan materi berupa video akan tetapi saya lebih senang apabila pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka karena kalau belajar *online* kadang saya tidak faham tentang materi yang disampaikan. Harapan saya semoga bisa masuk sekolah lagi "[82]

c. Berdasarkan hasil wawancara dengan Dwi Nurlaila siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Belajar *online* tidak enak karena susah memahami materi. Guru biasanya memberikan materi lewat video yang dikirim pada grup *whatsApp*. Saya semangat belajar matematika ketika guru mengirimkan video animasi akan tetapi saya lebih senang belajar tatap muka karena lebih faham jika dijelaskan langsung oleh guru. Saya merasa bosan di rumah pengen ketemu teman-teman di kelas"[83]

d. Berdasarkan hasil wawancara dengan Nazifa Anindya siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Belajar daring enaknya bisa belajar sambil bermain di rumah. Guru biasanya menyuruh siswa menonton video kemudian disuruh untuk mengerjakan soal di buku siswa. Saya semangat belajar matematika karena kadang juga dibantu oleh Ibu. Saya

[82] Sheila Adila Tasya, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.
[83] Dwi Nurlaila, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berharap semoga sekolah bisa masuk kembali agar saya bisa bertemu dengan teman-teman dan guru"[84]

e. Berdasarkan hasil wawancara dengan Riski Nurfattah Ahmad siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Pembelajaran daring tidak enak, biasanya saya susah sinyal untuk men*download* video dan menyebabkan saya ketinggalan materi. Saya bosan apabila belajar dari rumah enak belajar tatap muka dan diajar oleh guru di kelas"[85]

f. Berdasarkan hasil wawancara dengan Muhammad Ahsanul Adib siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Belajar *online* tidak enak. Guru mengirimkan video untuk dipelajari dan siswa disuruh mengerjakan tugas di buku siswa. Saya semangat ketika menyimak materi dari video akan tetapi terkadang saya kurang faham dengan materi yang disampaikan. Saya berharap semoga pandemi segera selesai agar saya bisa belajar lagi di kelas"[86]

g. Berdasarkan hasil wawancara dengan Adinda Urzilla siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Saya tidak suka belajar online enak belajar di kelas. Guru mengajar dengan video yang dikirimkan pada grup *WhatsApp* sehingga saya semangat untuk belajar daring. Saya lebih suka belajar tatap muka karena kalau di rumah kurang faham ketika mengerjakan soal, jadi saya berharap bisa belajar terus di sekolah"[87]

---

[84] Nazifa Anindya, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.
[85] Riski Nurfattah Ahmad, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.
[86] Muhammad Ahsanul Adib, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.
[87] Adinda Urzilla, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Berdasarkan hasil wawancara dengan Sazkia Aprilia siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Ketika pembelajaran daring saya kesulitan untuk memahami materi tidak seperti guru yang menjelaskan di kelas. Kadang saya semangat belajar daring kadang juga tidak. Akan tetapi saya lebih memilih kalau belajar tatap muka saja. Kadang saya tidak faham dengan materi matematika dan minta bantuan Ibu. Saya berharap saya bisa belajar dengan teman-teman di kelas setelah pandemi selesai"[88]

i. Berdasarkan hasil wawancara dengan Alfira Khoirunnisa siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Ketika Pembelajaran daring saya susah memahami pelajaran. Saya suka melihat video yang dikirimkan ibu guru saja dan itu yang membuat saya semangat. Ketika pembelajaran daring matematika diberikan video saya menjadi sedikit faham. Semoga pandemi selesai dan belajar di sekolah lagi"[89]

j. Berdasarkan hasil wawancara dengan Vika Assillahusna Nurfaizah siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Saya tidak suka belajar *online* lebih enak tatap muka. Saya semangat belajar matematika ketika diberikan video. Saya faham materi matematika akan tetapi saya ingin belajar dengan teman-teman di sekolah lagi"[90]

---

[88] Sazkia Aprilia, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

[89] Alfira Khoirunnisa, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

[90] Vika Asshillahusna Nurfaizah, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

k. Berdasarkan hasil wawancara dengan Faradila Muzaina Hardianty siswa kelas IV SDN Semambung 1 mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring matematika dimana memperoleh jawaban:

> "Tidak enak belajar dari rumah karena tidak ada teman belajar. Kadang saya faham matematika kadang juga tidak. Saya lebih memilih belajar tatap muka. Supaya *corona* cepat selesai dan sekolah dimasukkan kembali"[91]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pelaksanaan pembelajaran daring matematika kelas IV di SDN Semambung 1 sudah berjalan dengan baik layaknya pembelajaran di kelas. Siswa ikut berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar secara daring. Guru juga sudah melaksanakan tugasnya dengan baik dengan menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sumber belajar, serta berupaya memberikan materi semenarik mungkin sehingga siswa mampu memahami materi meskipun kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring. Dalam hal ini guru memilih menggunakan media pembelajaran berupa video yang baik guna memberikan pemahaman materi kepada siswa dan agar siswa tidak merasa bosan ketika belajar dari rumah. Akan tetapi pembelajaran daring dinilai kurang efektif dikarenakan pembelajaran dianggap belum dilaksanakan secara maksimal. Dalam pembelajaran daring matematika siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam memecahkan persoalan walaupun dengan bimbingan dari orang tua. Maka dari itu dalam hal ini

[91]Faradila Muzaina Hardianty, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibutuhkan adanya peran orang tua untuk mendampingi siswa ketika belajar.

Dalam pembelajaran daring matematika guru dan siswa masih dapat berinteraksi dalam pembelajarannya. Meskipun dengan tempat dan jarak yang berbeda akan tetapi pembelajaran masih bisa dilaksanakan. Dalam hal ini guru masih dapat memantau bagaimana perkembangan belajar siswa dalam memecahkan persoalan meskipun berbeda halnya ketika berada di sekolah. Siswa dapat mengirimkan bukti ketika belajar di rumah berupa foto ketika siswa melaksanakan tugas yang telah diberikan. Selain itu terdapat faktor penunjang terhadap pembelajaran sepeti *handphone* dan kuota internet yang akan digunakan belajar selama pandemi.

2. Motivasi Belajar pada Pembelajaran Daring Matematika Siswa Kelas IV SDN Semambung 1

Deskripsi hasil penilaian penggunaan media pembelajaran audio visual (video) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro.

Menurut Uno, terdapat 6 indikator motivasi belajar yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
4) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
6) Adanya penghargaan dalam belajar.[92]

Berdasarkan oleh pendapat Uno di atas, dari data lapangan yang peneliti lakukan yaitu observasi dan wawancara ditemukan bahwasanya terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Semambung 1 diantaranya sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Berdasarkan hasil yang didapat dari data lapangan peneliti ketika melakukan observasi menggunakan pedoman observasi yang bersumber dari indikator motivasi belajar menunjukkan bahwa antara pendidik dan peserta didik kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro saling berkolaborasi untuk menciptakan suatu pembelajaran *online* yang dapat mencapai tujuan pencapaian kompetensi siswa.

2) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Berdasarkan hasil observasi mengenai harapan dan cita-cita masa depan bahwa pendidik kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro telah mengetahui bagaimana keinginan dari peserta didiknya dalam belajar.

3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Berdasarkan hasil observasi pendidik kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro telah menunjukkan kreativitas

[92]Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 219.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang menciptakan semangat belajar dari diri peserta didik serta peserta didik memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan terbaru.

4) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Selain dari adanya hasrat atau keinginan mencapai tujuan keberhasilan dari diri peserta didik, peneliti juga melihat adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa pendidik kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro sukses menciptakan pembelajaran yang bermakna dimana tidak terdapat pembeda antar siswa dan hal ini menyebabkan siswa mudah dalam memahami penjelasan yang guru sampaikan dengan dasar kebutuhan dalam belajar.

5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pendidik menjelaskan bahwa lingkungan sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pendidik dan orang tua telah bekerja sama untuk membantu siswa agar berhasil dalam pembelajaran daring.

6) Adanya penghargaan dalam belajar

Berdasarkan data lapangan yang diperoleh bahwa pendidik kelas IV SDN Semambung 1 memberikan hadiah atau *reward* terhadap peserta didik yang baik dalam belajar, dan hal ini pendidik tunjukkan dalam berbagai bentuk.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut merupakan tabel hasil motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Semambung 1 yang telah dilaksanakan pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika sebelum mengimplementasikan media audio visual (video) sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Penelitian Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati						$\sum$	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6			
1.	Ahmad Galuh Hermawan	3	3	2	2	2	2	14	58%	S
2.	Adinda Urzilla	3	2	3	3	2	2	15	62%	B
3.	Alfira Khoirunnisa	2	3	2	2	3	3	15	62%	B
4.	Amar Perdana	3	2	2	2	2	2	13	54%	S
5.	Andini Praesti	2	2	3	2	2	3	14	58%	S
6.	Angga Dimas Setiawan	2	3	2	2	2	3	14	58%	S
7.	Dwi Nurlaila	3	3	2	2	3	2	15	62%	B
8.	Fatih Dzaki Famas R.	2	2	2	2	3	2	13	54%	S
9.	Faradila Muzaina H.	3	3	3	2	3	2	16	66%	B
10.	Intan Sanenda Nurcita	3	2	2	3	2	3	15	62%	B
11.	M. Ahsanul Adib	2	2	2	3	2	3	14	58%	S
12.	M. Wahyu Pratama	2	2	3	3	2	2	14	58%	S
13.	M. Riyansyah	3	2	3	2	2	2	14	58%	S
14.	Nauval Aska Fadlila	2	2	2	2	3	2	13	54%	S
15.	Nazifa Anindya	3	3	3	3	2	2	16	66%	B
16.	Nurul Hikmah Hayati	3	3	2	2	3	2	15	62%	B
17.	Rifkita Salsabila	3	2	2	3	2	3	15	62%	B
18.	Rizki Nurfattah Ahmad	3	3	2	2	2	2	14	58%	S
19.	Saskia Aprilia	4	3	3	3	2	3	15	62%	B
20.	Vika Assillahusna N	3	2	3	2	2	2	14	58%	S
21.	Sheila Adila Tasya	3	2	3	3	2	2	15	62%	B
Jenis Persentase rata-rata									57%	S

$$\frac{1196}{2100} \text{ x } 100\% = 57\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor Penilaian:

1. Sangat Kurang : 1-20%
2. Kurang : 21-40%
3. Sedang : 40-60%
4. Baik : 61-80%
5. Sangat Baik : 81-100%

Untuk Perhitungan persentase nilai dari peserta didik pada mata pelajaran matematika rumus yang digunakan yaitu:

P= $\frac{F}{N}$ X 100%

Keterangan :

a. Jika siswa memperoleh nilai diantara 1-20 maka siswa memiliki kriteria sangat kurang
b. Jika siswa memperoleh nilai diantara 21-40 maka siswa memiliki kriteria kurang
c. Jika siswa memperoleh nilai diantara 41-60 maka siswa memiliki kriteria Sedang
d. Jika siswa memperoleh nilai diantara 61-80 maka siswa memiliki kriteria baik
e. Jika siswa memperoleh nilai diantara 81-100 maka siswa memiliki kriteria sangat baik

Tabel 4.4
Hasil Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Semambung 1 Kanor

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Sedang	11	52 %
2.	Baik	10	48 %

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari data hasil observasi penelitian tersebut nampak bahwa motivasi belajar 21 siswa kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro dalam rata-rata 57% yang terdiri dari 11 siswa dalam kriteria Sedang dan 10 siswa dalam kriteria Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa baru setengah dari keseluruhan siswa yang termotivasi dalam proses pembelajaran daring matematika dengan menggunakan media audio visual (video).

Berikut merupakan tabel hasil motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Semambung 1 yang telah dilaksanakan pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika dengan mengimplementasikan media audio visual (video). Hasil dari motivasi belajar peserta didik menggunakan media audio visual (video) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Penelitian Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati						$\sum$	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6			
1.	Ahmad Galuh Hermawan	3	3	3	2	3	3	17	70%	B
2.	Adinda Urzilla	4	4	3	3	4	4	22	91%	SB
3.	Alfira Khoirunnisa	4	4	4	4	3	3	22	91%	SB
4.	Amar Perdana	3	3	2	3	2	3	16	66%	B
5.	Andini Praesti	3	3	3	2	3	3	17	70%	B
6.	Angga Dimas Setiawan	3	3	2	3	4	3	18	75%	B
7.	Dwi Nurlaila	4	4	3	3	4	4	22	91%	SB
8.	Fatih Dzaki Famas R.	2	3	3	2	3	3	16	66%	B
9.	Faradila Muzaina H.	4	4	4	4	4	3	23	95%	SB
10.	Intan Sanenda Nurcita	3	3	3	3	2	4	18	75%	B
11.	M. Ahsanul Adib	4	3	4	3	4	4	22	91%	SB
12.	M. Wahyu Pratama	3	2	3	4	3	3	18	75%	B
13.	M. Riyansyah	3	4	3	3	2	3	18	75%	B
14.	Nauval Aska Fadlila	2	3	3	3	3	3	17	70%	S
15.	Nazifa Anindya	4	4	4	3	4	4	23	95%	SB
16.	Nurul Hikmah Hayati	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
17.	Rifkita Salsabila	4	2	3	3	4	3	19	79%	B
18.	Rizki Nurfattah Ahmad	3	3	3	3	4	4	19	79%	B

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

19.	Saskia Aprilia	4	4	3	4	4	3	22	91%	SB
20.	Vika Assillahusna N	3	4	4	3	3	4	21	87%	SB
21.	Sheila Adila Tasya	4	3	3	4	4	3	21	87%	SB
Jenis Persentase rata-rata									80%	B

Skor Penilaian:

1. Sangat Kurang : 1-20%
2. Kurang : 21-40%
3. Sedang : 40-60%
4. Baik : 61-80%
5. Sangat Baik : 81-100%

Untuk Perhitungan persentase nilai dari peserta didik pada mata pelajaran matematika rumus yang digunakan yaitu:

$P = \frac{F}{N} X\ 100\%$

Keterangan :

f. Jika siswa memperoleh nilai diantara 1-20 maka siswa memiliki kriteria sangat kurang

g. Jika siswa memperoleh nilai diantara 21-40 maka siswa memiliki kriteria kurang

h. Jika siswa memperoleh nilai diantara 41-60 maka siswa memiliki kriteria Sedang

i. Jika siswa memperoleh nilai diantara 61-80 maka siswa memiliki kriteria baik

j. Jika siswa memperoleh nilai diantara 81-100 maka siswa memiliki kriteria sangat baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6
Hasil Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Semambung 1 Kanor

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Sedang	1	4,7 %
2.	Baik	11	52%
3.	Sangat Baik	9	43,3%

Dari data hasil observasi penelitian tersebut nampak bahwa motivasi belajar 21 siswa kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro dalam rata-rata 80% yang terdiri dari 1 siswa dalam kriteria Sedang, 11 siswa dalam kriteria Baik, serta 9 siswa dalam kriteria Sangat Baik. Sehingga dapat disimpulkan dari keseluruhan siswa sudah termotivasi dalam proses pembelajaran daring matematika dengan menggunakan media audio visual (video).

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian terlihat motivasi belajar daring siswa dalam mata pelajaran matematika sudah baik, hal ini dibuktikan pada tabel motivasi siswa yaitu memiliki rata-rata persentase 80% dimana sebelumnya hanya memperoleh rata-rata 57%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya pengimplementasian media pembelajaran audio visual (video) dapat membantu membangkitkan motivasi belajar siswa.

B. Pembahasan

1. Peran Media *Audio Visual* (Video) pada Pembelajaran Daring Matematika Siswa Kelas IV SDN Semambung 1

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, membuktikan bahwasanya dengan pendidik menggunakan media audio visual (video) sebagai media pembelajaran daring mampu meningkatkan motivasi belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring di kelas IV SDN Semambung 1 menggunakan media audio visual (video), guru berusaha memberikan pembelajaran semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan cara menyajikan media berupa video. Video yang akan ditampilkan telah disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari, serta mengandung nilai-nilai positif yang mampu membuat pola pikir peserta didik berkembang. Guru juga membuat video semenarik mungkin agar materi yang disampaikan bisa diingat oleh peserta didik dan peserta didik mampu memahaminya tanpa guru harus menjelaskan secara langsung.

Sebelum kegiatan pembelajaran daring berlangsung, guru telah menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar tujuan kegiatan belajar mengajar secara daring dapat tercapai. Sebelum guru melakukan pembelajaran daring di kelas IV SDN Semambung 1 untuk mata pelajaran matematika, guru terlebih dahulu mengajak siswa untuk mempersiapkan kelas lewat grup *whatsApp*, siswa di cek kehadirannya oleh guru melalui *link* yang telah dibagikan pada pukul 08.00 WIB dan guru memantau daftar hadir siswa untuk satu hari. Setelah siswa dirasa telah siap untuk mengikuti pembelajaran daring, guru menjelaskan sedikit mengenai sistem belajar *online* yaitu melalui video yang telah di *share* di grup *whatsApp*. Penggunaan media audio visual ini memberikan tayangan berupa video yang berisikan materi akan tetapi di dalamnya menarik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perhatian siswa yang mampu mengendalikan perhatian siswa sehingga ketika siswa tertarik untuk melihat video yang disajikan maka siswa akan memahami maksud dan tujuan materi yang disampaikan guru melalui media audio visual (video).

2. Motivasi Belajar pada Pembelajaran Daring Matematika Siswa Kelas IV SDN Semambung 1

Ketika proses pembelajaran daring menggunakan media audio visual berlangsung, respon dari siswa sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada *chat* grup *whatsApp* dimana terdapat beberapa siswa yang bertanya mengenai beberapa hal yang kurang dipahami lewat video yang disajikan. Dengan menggunakan media audio visual yaitu video materi matematika mengenai pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat, diharapkan siswa mampu memahami dan mengerti bagaimana cara mengukur satuan panjang dan berat kemudian membulatkannya ke satuan terdekat. Sedangkan untuk praktis dari pembelajaran daring ini, guru mengajak siswa untuk berdiskusi dengan teman terdekat dari rumah. Siswa tampak antusias ketika berdiskusi dengan teman-temannya dan hal ini akan meningkatkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis dari diri peserta didik.

Ketika peneliti melakukan wawancara baik dengan kepala sekolah, pendidik, maupun peserta didik kelas IV SDN Semambung 1, dapat peneliti simpulkan bahwa dalam proses pembelajaran daring peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang disebabkan oleh adanya beberapa faktor. Hal ini terjadi karena dalam pelaksanaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran daring peserta didik merasa bosan dengan cara mengajar dari guru yang dianggap monoton, padahal dengan diadakannya pembelajaran daring di masa pandemi ini pendidik diwajibkan untuk berinovasi untuk menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan layaknya kegiatan belajar tatap muka sehingga siswa mampu dengan mudah untuk menangkap bahan yang diajarkan.

Bukan hal itu saja, bahkan beberapa peserta didik mengaku kurang faham mengenai pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik yang disebabkan oleh dari diri peserta didik yang kurang bersemangat dan kurang memperhatikan materi yang diberikan dengan baik. Sehingga hal tersebut berakibat pada hasil belajar dari peserta didik yang kurang memuaskan. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Semambung 1 dimana pendidik menggunakan media berupa audio visual (video).

Sehubungan dengan hasil dari penelitian di atas, maka sepatutnya para pendidik meningkatkan kualitas pembelajaran daring bagi peserta didik sebagaimana yang telah dicantumkan pada kompetensi guru profesional diantaranya kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional.[93] Guru harus mampu memilah dan menyajikan bahan ajar, metode, dan media yang tepat sesuai dengan kondisi dari peserta didik.

[93]Mulyasa. E, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 51.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan terkait peran media audio visual (video) untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran daring matematika siswa kelas IV SDN Semambung 1 melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Peran media audio visual (video) mampu meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik pada materi pengukuran hasil panjang dan berat ke satuan terdekat pada siswa kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan siswa kelas IV SDN Semambung 1 Kanor dimana siswa merasa senang dan antusias ketika proses pembelajaran matematika secara daring berlangsung dengan menggunakan media audio visual (video) serta hasil observasi selama proses pembelajaran daring matematika yang memperoleh nilai 83 dengan menunjukkan kategori baik**.**
2. Motivasi belajar peserta didik pada materi pengukuran hasil panjang dan berat ke satuan terdekat pada siswa kelas IV SDN Semambung 1 Kanor Bojonegoro meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Hal ini terbukti dari hasil observasi aktivitas peserta didik dengan acuan indikator motivasi yang menunjukkan persentase sebesar 80% dari motivasi belajar siswa sebelumnya yang masih berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 57%. Dari hasil persentase tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar siswa mengalami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan dengan menerapkan media pembelajaran audio visual (video).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat dikemukakan implikasi teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis
   a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama belajar daring. Untuk pembelajaran daring matematika, media audio visual (video) merupakan media yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran daring.
   b. Untuk pemberian tugas praktis dari pembelajaran daring, pemberian tugas secara berkelompok merupakan cara yang tepat untuk dilakukan karena siswa tampak antusias ketika berdiskusi dengan teman-temannya dan hal ini akan meningkatkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis dari diri peserta didik.
2. Implikasi Praktis
   a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran daring.
   b. Lebih kreatif dan inovatif sehubungan dengan pembelajaran daring demi tercapainya tujuan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya membahas mengenai peningkatan motivasi belajar siswa selama belajar daring tentang konsep matematika dengan materi pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat dengan menggunakan media audio visual (video), sehingga hasil penelitian ini tidak bisa digeneralisasikan bahwa dengan menerapkan media audio visual (video) pada pembelajaran daring matematika mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada semua materi dan mata pelajaran.

Selain itu dari faktor singkatnya waktu yang diberikan oleh pihak sekolah terhadap peneliti selama penelitian ini berlangsung.

D. Saran

Setelah memperhatikan data lapangan serta analisis data beserta kesimpulan, maka berikut saran yang diberikan peneliti:

1. Bagi pendidik, penerapan media pembelajaran audio visual (video) bagi peserta didik yang awalnya masih kurang baik dalam pembelajaran daring hendaknya dimodifikasi dengan sekreatif dan semenarik mungkin agar meningkatkan motivasi belajar daring dari diri peserta didik.
2. Bagi peserta didik, hendaknya untuk memperhatikan dengan baik media pembelajaran yang telah pendidik berikan guna tetap memberikan materi pelajaran sebaik mungkin di masa pandemi seperti ini.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

A.M, Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rajawali Pers).

Ahsanul Adib, Muhammad. 2021 Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro.

Alawiyah, 2013. Peran guru dalam kurikulum. Aspirasi. *Jurnal Masalah-masalah Sosial*, 4(1), 56.

Ali, Sadikin dan Afreni Hamidah. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 6(2), 216.

Aprilia, Sazkia. 2021 Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro.

Arsyad, Azhar, 2013.*Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada).

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).

Budi H, Denny. (2011). Upaya Peningkatan Kualitas Kuliah Jaringan Komputer melalui Penerapan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(1), 6.

Daryanto. 2012. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. (Yogyakarta: Gava Media).

Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Imlu Pendidikan*, 2, (1), 56.

Djali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara).

Djama'an and Aan. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif. (*Bandung; Alfabeta).

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fauzyah, Syifa. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembekajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1) 813.

Hasratuddin, Membangun Karakter Melalui Media Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma*, 6(2), 134.

Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta).

Juliati. 2021. Guru Matematika Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro

Junianto, Dwi. (2017). Pengaruh Kinerja Mengajar Guru, Keterlibatan Orang Tua, Aktualisasi Diri Terhadap Motivasi Berprestasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 2(3), 264.

Juono, Wisnubroto Hendro. 1982. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. (Depdikbud Dikti: Proyek NKK).

Kamarullah, 2017. Pendidikan Matematika Al-Khawarizmi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. 1(1), 29.

Karso. 2014. *Pendidikan Matematika* 1. (Tangerang: Universitas Terbuka).

Kartiko, Restu. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Graha Ilmu).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*, (Jakarta: Kemendikbud).

Khadijah. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Citapustaka).

Khoirunnisa, Alfira. 2021 Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Koentjaraningrat. 2004. *Metode-metode Penelitian Hukum*. (Jakarta: Raja Grafindo).

Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset).

Kunandar. 2009. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers).

Marsudi. 2016. *Revolusi Belajar*. (Jakarta: Asik Generation).

Mentari, Fitriani Hasibuan. 2019. Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMP N 1 Huristak Kabupaten Padang Lawas. Skripsi. (IAIN Padangsidimpuan), t.d., 70.

Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Rosdakarya).

Muhammad Irham, Novan Ardy Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media).

Mulyasa. E. 2009. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada Press).

Muzaina, Faradila. 2021 Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro.

N.K, Astini, 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Lampuhyang*. 11(2), 13-25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nakayama M, Yamamoto H, & S. R. (2020). The Impact of Learner Characterics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students, dalam Jurnal Wahyu Aji Fatma Dewi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 56.

Nazifa, Anindya, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

Ningtias, Rahmawati Fitria. 2011. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Video Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran Sejarah*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Ntowe Oya, Reni dan Asri Budiningsih. 2014. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif dan Produktif. *Jurnal Prima Edukasia*. 2(1). 118.

Nurfaizah, Vika Ashillahusna. 2021 Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro

Nurfattah Ahmad, Riski, Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1, wawancara pribadi, Semambung, Kamis 01 April 2021.

Nurlaila, Dwi. 2021 Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro.

Pornomo, Yoppy Wahyu. 2015. *Pembelajaran Matematika Untuk SD*. (Bandung: Erlangga).

Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: DIV A Press).

Reni, Wijaya, Mustika Lukman, dan Dorris Yadewani. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pemanfaatan E Learning. *Dimensi*. 9(2), 309.

Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. 2014. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Riyana, Cepi.HTTP://www.cepiriyana.blogspot.com. Diakses pada 15 November 2020 pukul 04.51 WIB.

Rusman. 2001. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Sadirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).

Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Prenadamedia).

Santrock J. 2017. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo).

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, R & D.* (Bandung: Alfabeta).

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen* (Bandung: Alfabeta).

Suharsaputra, Uhar. 2011. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan.* (Bandung: PT Refika Aditama).

Sundayana, Rotina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta).

Sutarsih, Elysa. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD dengan VCD untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Ketewel. *Jurrnal Formatif*, 4(1), 71-79.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Syaodih Sukmadinata, Nana. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).

Tasya, Sheila Adila. 2021 Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro.

Urzilla, Adinda. 2021 Peserta Didik Kelas IV SDN Semambung 1. *Wawancara pribadi*: Kamis 01 April. Semambung Kanor Bojonegoro.

UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20.

Wahab, Rahmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id