











timbul keinginan dan kemauanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Dari penjelasan diatas, jelas disebutkan bahwa setiap tindakan motivasi mempunyai tujuan. Makin jelas tujuannya maka akan jelas pula tindakan memotivasi itu dilakukan.

## 5. Teori Motivasi

### a. Teori Hedonisme

*Hedone* adalah bahasa Yunani yang berarti kesukaan, kesenangan, atau kenikmatan. *Hedonisme* adalah suatu aliran di dalam filsafat yang memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan (*hedone*) yang bersifat duniawi. Menurut pandangan hedonisme, manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yang penuh kesenangan dan kenikmatan. Oleh karena itu, setiap menghadapi persoalan yang perlu pemecahan, manusia cenderung memilih alternatif pemecahan yang dapat mendatangkan kesenangan daripada yang mengakibatkan kesukaran, kesulitan, penderitaan, dan sebagainya.

Implikasi dari teori ini ialah adanya anggapan bahwa semua orang akan cenderung menghindari hal-hal yang sulit dan menyusahkan, atau yang mengandung resiko berat, dan lebih suka melakukan sesuatu yang mendatangkan kesenangan baginya. Siswa di sebuah kelas merasa gembira dan bertepuk tangan mendengar pengumuman dari kepala sekolah bahwa guru matematikanya tidak mengajar karena sakit.





















Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, National Education Association memberikan definisi media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau diganti dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang-dengar, teknologi pendidikan, alat peraga, dan media penjas.

#### b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pendidikan

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau *image*), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film.

Pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan 'simpul' pada *image* mental atau mencocokkannya





gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiktatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransporsikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabaikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun kelompok.

## 2) Ciri Manipulasi

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat yang menyangkan kembali hasil suatu rekaman video. Pada rekaman gambar hidup (video, motion, film) kejadian dapat diputar mundur.



















- a) Eksplorasi, yaitu kegiatan dimana anak mengalami atau mengindra objek secara langsung. Pada langkah ini anak memperoleh informasi baru yang adakalanya bertentangan dengan konsep yang telah dimiliki.
- b) Generalisasi, yaitu menarik kesimpulan dari beberapa informasi (pengalaman) yang tampaknya bertentangan dengan yang telah dimiliki anak.
- c) Deduksi, yaitu mengaplikasikan konsep baru (generalisasi) itu pada situasi dan kondisi baru.

Proses berpikir berkembang melalui tahap-tahap daur belajar ini mendorong perkembangan berpikir sietiko-deduktif, yakni anak dapat menganalisis objek IPA dari pemahaman umum hingga pemahaman khusus.

Ciri-ciri masing-masing tahap dapat digambarkan dibawah ini :

- a) Tahap Eksplorasi: merupakan awal dari daur belajar. Dalam tahap ini guru berperan tidak langsung. Guru merupakan pengamat yang memiliki pertanyaan-pertanyaan dan membantu individu murid maupun kelompok. Peranan murid dalam tahap ini sangat aktif. Mereka memanipulasi materi yang diajarkan.
- b) Tahap pengenalan konsep : Dalam tahap ini guru berperan lebih tradisional. Guru mengumpulkan informasi dari murid-murid yang berkaitan dengan pengalaman mereka bereksplorasi. Bagian ini merupakan waktu untuk menyusun perbendaharaan kata, materi-materi seperti buku, alat pandang dengar dan materi tertulis lainnya diperlukan untuk penyusunan konsep-konsep.





Dari penelitian terdahulu yang diteliti oleh Agus Imam dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul penelitian peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media visual (kotak nilai bertingkat) mata pelajaran IPA kelas III SDN Donokerto Turi. Berdasarkan hasil penelitian melalui analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Donokerto. Peningkatan motivasi belajar siswa ditandai dengan peningkatan persentase aspek-aspek motivasi melalui observasi selama dua siklus, yaitu aspek perhatian meningkat 19.44% dari 63.89% pada siklus I menjadi 83.33% pada siklus II, aspek minat meningkat 14.59% dari 58.33% pada siklus I menjadi 72.92% pada siklus II, aspek kemauan meningkat 11.66% dari 63.33% pada siklus I menjadi 74.99% pada siklus II, dan aspek ketekunan meningkat 10.42% dari 60.41% pada siklus I menjadi 70.83% pada siklus II. Hasil rerata peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 14.03%, yaitu dari 61.49% pada siklus I meningkat menjadi 75.52% pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar siswa juga ditunjukkan dengan adanya perubahan sikap siswa yang lebih baik pada saat mengikuti pembelajaran IPA.

Siswa memiliki semangat belajar lebih besar dari pada sebelumnya. Siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran serta mampu memusatkan perhatian terhadap materi pembelajaran. Siswa lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran IPA, tekun menghadapi tugas-tugas yang diberikan guru, mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, dan tidak ada lagi yang membolos saat pelajaran berlangsung seperti yang dilakukan sebelumnya.