

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka memajukan pendidikan untuk anak bangsa, peran pendidikan sangat menentukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan zaman terus mengalami perubahan, seiring dengan kemajuan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Sehingga suatu Negara dituntut untuk menguasai Ilmu pengetahuan dan teknologi agar tetap bisa bersaing dikancah dunia. Tentunya untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ini harus didukung sumber daya manusia yang baik. Oleh karenanya, tujuan yang ingin dicapai hendaknya perlu disesifikasi terlebih dahulu sehingga proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik pula. Dengan demikian, tujuan dari adanya pendidikan akan tercapai. Seperti yang tercantum dalam Undang-undang RI Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional yang berbunyi: “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab²

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara.³ Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan seseorang untuk mengubah tingkah lakunya cukup cepat, dan perubahan tersebut bersifat relatif tetap.⁴

Berdasarkan teori Piaget, siswa Sekolah Dasar (SD/MI) termasuk dalam tahap operasional konkrit, artinya untuk memahami suatu konsep, siswa harus

² Tim Penyusun Undang-Undang, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm: 5-6

³ Sutrisno, *Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 2016) Vol.5, hlm:30

⁴Sapriati Amalia, dkk .*Pembelajaran IPA di SD* . (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011). hlm:137

didekatkan dengan objek-objek nyata yang dapat diterima dalam kemampuan kognitif mereka. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang tepat adalah kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau student centered. Pada kegiatan pembelajaran ini, aktivitas dan peran siswa lebih banyak daripada guru. Kegiatan siswa untuk terlibat langsung seperti melakukan pengamatan, eksperimen dan penemuan akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Kegiatan belajar yang berpusat pada siswa akan memberikan manfaat diantaranya siswa akan tumbuh menjadi aktif, disiplin, cerdas, konsep-konsep yang diperolehnya akan tersimpan lama dalam memori otaknya.⁵

Inti dari pembelajaran adalah upaya sadar dari guru atau pendidik untuk membantu siswa atau peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya terencana untuk memanipulasi sumber belajar agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai subjek yang mengajar. Mengajar juga dapat diartikan sebagai proses membantu seseorang atau suatu kelompok dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan. Tujuan tersebut harus sejalan dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar siswa adalah untuk mencapai perkembangan yang optimal yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan yang optimal pada ketiga aspek tersebut. Untuk mencapai tujuan yang sama itu siswa melakukan kegiatan belajar sedangkan guru melakukan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama.⁶

Pada kenyataannya, sebagian siswa masih kurang antusias ketika menghadapi pelajaran matematika. Siswa masih menganggap bahwa matematika merupakan

⁵ Ahmad Arifuddin dan Siti Rohmah Arroseyid . *Pengaruh Metode Demonstrasi Dengan Alat Peraga Jembatan Garis Bilangan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat*. (Al Ibtida: Jurnal pendidikan Guru MI, 2017) Vol.4 , No.2, hlm:167

⁶ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (Jakarta: Kencana, 2020) hlm:1-2

pelajaran yang sulit dan membosankan. Ada berbagai faktor penyebab siswa merasa kurang antusias ketika belajar matematika. Salah satunya karena matematika memiliki karakteristik yang khas yang berbeda dari pelajaran lain. Perbedaan tersebut antara lain, pembahasan mengandalkan nalar, artinya info awal yang diperoleh dalam bentuk pemahaman dibuat seefisien mungkin, melibatkan perhitungan operasi dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi, matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Matematika menjadi suatu keperluan bagi bekal hidup manusia, hal ini terlihat dari aktivitas manusia yang tidak dapat dipisahkan dari matematika, seperti mengukur besaran, menghitung benda, jual beli, dan lain sebagainya.⁸ Matematika biasanya diartikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Oleh karena itu, secara informal dapat juga disebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Ada pula yang berpendapat bahwa matematika adalah ilmu dasar dan landasan ilmu-ilmu lain.⁹

Semenjak bulan Desember 2019 hingga saat ini, nama virus corona tengah menjadi pokok pembahasan isu terkini disemua kalangan orang di dunia. Alasannya, virus yang berasal dari kota Wuhan, Cina ini telah membunuh ribuan bahkan belasan ribu orang dari bermacam-macam negeri. Kejadian ini terus menjadi maraknya penyebaran dibelahan negara, Organisasi Kesehatan Dunia ataupun *World Health Organization* melaporkan virus corona bagaikan pandemi. Status ini naik berubah dari semulanya epidemik menjadi pandemik.¹⁰

Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang dikenal dengan istilah

⁷ Intan Vandini. *Peran Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. (Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Universitas Indraprasta PGRI, 2015) Vol 5, No 3. hlm:211

⁸ Isro'atun, dkk. *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation- Based Learning*. (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020) hlm:1

⁹ Hariwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika* (Yogyakarta: Tugupublisher, 2009) hlm: 29

¹⁰ Masrul, dkk. *Pandemik Covid-19 Persoalan dan Refleksi di Indonesia*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020) hlm:1-2

physical distancing. Namun kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, mulai dari bidang ekonomi, sosial sampai bidang pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi dirumah. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan). Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Hal ini sesuai dengan himbauan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)¹¹

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi semua jenjang sistem pendidikan di Indonesia, mulai dari pendidikan tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pandemi covid-19 memberi dampak terhadap pembelajaran yang dilakukan melalui sistem daring. Sisi positifnya adalah siswa dan guru mampu menguasai dan meningkatkan kompetensi terkait penggunaan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Dengan diterapkannya kebijakan belajar dari rumah, maka mengharuskan siswa, guru, dan orang tua untuk cepat menguasai teknologi yang dibutuhkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan Pembelajaran sistem daring yang sedang berlangsung saat ini menuntut kegiatan belajar jarak jauh tanpa mengurangi kualitas materi dan target pencapaian belajar siswa. Guru harus dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik agar mudah diterima dan dipahami oleh siswa meskipun tidak bertatap muka secara langsung.¹² Pembelajaran secara daring tentu berdampak besar terhadap proses belajar mengajar, terutama dalam hal penyediaan media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran daring. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan dunia pendidikan.

¹¹ Hadion Wijoyo, dkk, *Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi*, (Sumatera Barat, CV Insan Cendekia Mandiri, 2021) hlm: 18

¹² Ibid., hlm: 22-23

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang berguna untuk membantu memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator perlu mempelajari cara menentukan media pembelajaran agar dapat efektif mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.¹³ Menurut Umyssalam A.T.A Duludu, media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan oleh pendidik atau guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa agar siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik atau guru. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah memiliki arti antara, perantara, atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, emosi, dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.¹⁴ Menurut Satrianawati, jenis-jenis media secara umum dibagi menjadi 4 (empat), yaitu: media visual, media audio, media audio visual, multimedia.¹⁵

Media Audio Visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio.¹⁶ Menurut Wina Sanjaya media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya.¹⁷ Media audio visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

¹³Wiwin Warliah, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. (Pamekasan:Duta Media Publishing, 2018) hlm: 1

¹⁴Umyssalam A.T.A Duludu, *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017) hlm: 9-10

¹⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018) hlm:10

¹⁶ Wingkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2009) hlm:321

¹⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta:Kencana, 2010) hlm:172

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
3. Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.¹⁸

Berdasarkan observasi di SDN 4 Bendorejo, Pogalan, Trenggalek ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti. Diantaranya pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja. Media yang digunakan kurang bervariasi, guru banyak melakukan ceramah. Pada saat pembelajaran Daring, biasanya guru-guru hanya memberikan tugas melalui WhatsApp dan penjelasannya biasanya hanya menggunakan rekaman suara. Peneliti belum menemukan guru yang menggunakan media video dalam pembelajaran.

Di saat pandemi seperti ini, pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan. Semua mata pelajaran disampaikan pada siswa dengan menggunakan bantuan teknologi. Matematika tentu saja tak luput dari hal itu. Padahal, mata pelajaran matematika membutuhkan penjelasan dan pemahaman yang lebih mendalam. Namun bukan berarti dengan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran matematika tidak bisa seefektif pembelajaran langsung. Banyak pilihan ide-ide pembelajaran yang bisa diterapkan dengan bantuan teknologi, salah satunya dengan menggunakan video pembelajaran. Video dapat membantu siswa mempelajari suatu materi dengan mengikuti kecepatan pemahamannya. Video juga sangat fleksibel dan bisa ditonton kapanpun dan dimanapun.

Salah satu upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang baik, benar dan menarik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat dan keinginan baru, menimbulkan motivasi dan stimulus untuk kegiatan

¹⁸Joni Purwono, dkk. *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran) Vol.2, No.2. hlm: 131

pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan.

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dalam arti bahwa ada usaha tekun terutama dalam yang didasari oleh adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan mendapat hasil belajar yang baik. Jadi intensitas motivasi seseorang akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.¹⁹ Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.²⁰

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.²¹ Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.²² Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah diberikan tugas pada akhir pembelajaran. Syafaruddin, dkk mengemukakan hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari konsekuensi penilaian proses belajar siswa suatu capaian yang telah

¹⁹ H. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004) hlm: 39

²⁰ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung:PT Rosda Karya, 2016)

²¹ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009). hlm: 45

²² Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005) hlm: 3

diraih seseorang, bagaimanapun keadaannya dan didapatkan dengan adanya usaha terlebih dahulu.²³

Berdasarkan kajian di atas, maka pada penelitian ini akan dilakukan kajian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar Intrinsik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Kurangnya penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran daring.
- b. Motivasi belajar intrinsik siswa rendah.
- c. Masih kurangnya hasil belajar siswa.

2. Batasan Masalah

- a. Menggunakan media audio visual jenis video
- b. Motivasi belajar yang digunakan adalah motivasi belajar intrinsik
- c. Penelitian difokuskan pada hasil belajar siswa.
- d. Mata pelajaran yang dijadikan penelitian yaitu pelajaran Matematika dengan fokus materi Kecepatan
- e. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek?

²³ Syafaruddin, dkk , *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019) hlm: 80

2. Adakah pengaruh motivasi belajar intrinsik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek?
3. Adakah pengaruh penggunaan media audio visual dan motivasi belajar intrinsik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar intrinsik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dan motivasi belajar intrinsik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis I

H_0 : Penggunaan media audio visual tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek

H_a : Penggunaan media audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek

Hipotesis II

H_0 : Motivasi belajar intrinsik tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek

H_a : Motivasi belajar intrinsik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek

Hipotesis III

H_0 : Penggunaan media audio visual dan motivasi belajar intrinsik tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran mata pelajaran matematika daring di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek

H_a : Penggunaan media audio visual dan motivasi belajar intrinsik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran matematika di SDN 4 Bendorejo Pogalan Trenggalek

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan bagi dunia pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai pengaruh penggunaan media audio visual dan motivasi belajar intrinsik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam menentukan kebijakan serta memberikan gambaran dalam melakukan sebuah inovasi pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media audio visual.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi guru khususnya untuk pelajaran matematika dalam menggunakan media audio visual sebagai salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring khususnya pada mata pelajaran matematika. Selain itu, diharapkan juga siswa dapat memahami setiap materi yang disampaikan, serta sebagai sarana informasi untuk lebih memahami dan mengupayakan dalam belajar mereka.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai petunjuk, rujukan, maupun acuan dalam melakukan penelitian yang serupa. Selain itu

penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan mengukur variabel terikat lainnya.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Untuk menghindari kesalahan pemaknaan tentang istilah yang digunakan dalam penelitian, maka dalam penelitian ini diberikan pengertian:

a. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif(mendengar) dan visual(melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan atau kata yang diucapkan dapat menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.²⁴

Media audio visual yaitu jenis-jenis media yang selain mengandung unsur suara tetapi juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yaitu media audio dan media visual.²⁵

Media audio visual merupakan media yang mengandung dua unsur, unsur audio(suara) dan unsur visual(gambar)

b. Motivasi Belajar Intrinsik

Motivasi belajar instrinsik yaitu motivasi yang tercakup didalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. Motivasi ini sering disebut motivasi murni. Motivasi timbul dalam diri siswa sendiri, misal keinginan untuk mendapat ketrampilan tertentu, memperoleh informasi dan pemahaman, menumbuhkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, menyadari kontribusi mereka terhadap kelompok, keinginan diterima oleh

²⁴Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*,(Sukabumi:CV Jejak,2020) hlm:91-92

²⁵ M. Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020) hlm:47-48

orang lain. Jadi motivasi ini timbul tanpa pengaruh dari luar, hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.²⁶ Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan kemampuan yang lebih baik dibanding sebelumnya.

d. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran atau jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang tidak melalui tatap muka tetapi melalui *platform* yang ada. Semua bentuk materi pelajaran didistribusikan secara daring atau *online*, komunikasi juga dilakukan secara *online*, dan tes dilakukan secara *online*. Sistem pembelajaran daring dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom*.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan media audio visual dan motivasi belajar intrinsik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring di SDN 4 Bendorejo, Pogalan, Trenggalek. Penggunaan media audio visual adalah sebagai usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar menjadi siswa yang lebih aktif dan memiliki kemampuan kognitif yang baik. Melalui penggunaan media audio visual dan motivasi belajar intrinsik diharapkan hasil belajar siswa dapat semakin meningkat.

²⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010) hlm:155

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penelitian ini, peneliti berusaha menyusun kerangka penelitian secara sistematis, agar pembahasan lebih terarah dan mudah dipahami, serta sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman pengesahan, moto, persembahan, prakata, daftar lampiran, abstrak , daftar isi.

Bagian inti, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab antara lain:

Bab I: Berisi tentang pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah , tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II: Berisi tentang landasan teori untuk mendeskripsikan secara teoritis tentang objek yang diteliti (media pembelajaran, media audio visual, motivasi belajar intrinsik, hasil belajar, pembelajaran daring, pelajaran matematika). Kemudian penelitian terdahulu dan kerangka konseptual.

Bab III : Berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi , sampling dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV : Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan, meliputi: paparan data, tujuan penelitian, dan pembahasan hasil penelitian

Bab V : Berisi tentang Penutup, pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan penelitian dan saran.

Bagian akhir berisi tentang uraian daftar rujukan dan lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian dan riwayat hidup.