
**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA
AUDIO- VISUAL**

Oleh

Linda Ika Mayasar¹⁾, Herlina²⁾, Eddy Setyanto³⁾

¹Prodi PGSD, STKIP Kusuma Negara

²Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Kusuma Negara

³Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Indraprasta PGRI

E-mail: ¹lindaika_86@yahoo.com, ²herlina.mahtum@stkipkusumanegara.ac.id,
³eddy.setyanto@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Mahamasiswa STKIP Kusumanegara melalui penggunaan media pembelajaran audio visual. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang mengikuti model kemmis tanggart. Penelitian ini mencakup 3 siklus dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap yaitu Planing (perencanaan), acting (pelaksanaan), observing (observasi), dan reflecting (refleksi), sedangkan data dikumpulkan melalui melalui tes, wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hal ini di buktikan dengan hasil rata-rata tes pada setiap siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus 1 = 69.25; siklus 2 = 79.56; siklus 3 = 84.25. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran audio visual, motivasi belajar mahamasiswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: Motivasi belajar, Media Audio- Visual

PENDAHULUAN

Motivasi memegang peran penting dalam proses belajar dan pengembangan diri, sebab pengembangan diri merupakan proses belajar seseorang yang belum mempunyai motivasi. Dalam hal ini agar mahamasiswa bersemangat dalam belajar maka dosen atau orang tua seharusnya memberikan motivasi supaya mahamasiswa mencapai prestasi belajar yang optimal.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah motivasi adalah perlu digunakannya media belajar, namun kerap kali dalam proses pembelajaran, dosen tidak tepat dalam pemilihan media belajar untuk mahamasiswanya. Proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual ini diharapkan dapat menciptakan mahamasiswa yang aktif sehingga mampu berfikir kreatif dalam pembelajaran yang terarah untuk mengkaji suatu materi yang disajikan..

LANDASAN TEORI

1. Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan [1] .

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “ daya penggerak yang telah menjadi aktif [2]. motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Seorang mahasiswa akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi [3] .

Ada dua prinsip yang dapat di gunakan untuk meninjau motivasi ialah: (1) motivasi di pandang sebagai proses. Pengetahuan tentang proses ini akan membantu kita menjelaskan kelakuan yang kita amati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada

seseorang, Kita menentukan karakter dari proses ini dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah lakunya. Apakah petunjuk-petunjuk dapat dipercaya, dapat dilihat, dan dapat dilihat kegunaannya dalam memperkirakan menjelaskan tingkah laku lainnya. Menurut Mc. Donald: *“Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory and goal reaction.”* [4]

Motivasi dalam proses belajar mahasiswa sangat penting perannya dalam pengembangan diri, sebab pengembangan diri adalah belajar. Seorang anak yang tidak mempunyai motivasi, tidak mungkin ia beraktivitas. Sehingga mahasiswa yang melakukan aktivitas secara terus menerus ia akan mendapatkan prestasi belajar yang diinginkan.

Di dalam perumusan ini kita dapat lihat, ada tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut :

a) Motivasi di mulai dari adanya perubahan energy dalam pribadi. Perubahan -perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neropologis dan organisme manusia, misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pembelajaran atau metode pembelajaran maka timbul motif untuk mengetahui metode yang baru.

b) Motivasi di tandai dengan timbulnya perasaan affective arousal. Mula-mula merupakan ketegangan psikologi, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dan mungkin juga tidak. Kita hanya dapat melihatnya dalam perbuatan. Seorang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasakan tertarik pada masalah yang akan di bicarakan maka suaranya akan timbul kata-katanya dengan lancar dan cepat akan keluar.

c) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons

yang bertujuan kearah suatu tujuan. Respons-respons itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energy dalam dirinya. Setiap respons merupakan suatu langkah kearah mencapai tujuan, misalnya si A ingin mendapat hadiah ia maka belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes.

Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu :

a)Kebutuhan, kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidak seimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Mahasiswa merasa bahwa hasil belajarnya rendah, padahal ia memiliki cukup waktu tetapi ia kurang baik untuk mengatur waktu belajar. Waktu yang digunakan tidak memadai untuk memperoleh hasil belajar yang baik, ia membiutuhkan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, mahasiswa mengubah cara-cara belajarnya.

b)Dorongan, merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi.

c)Tujuan, merupakan hal yang ingin dicapai oleh seseorang individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini perilaku belajar. Pada kasus mahasiswa mengambil les/privat dan bersemangat belajar tinggi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa bertujuan lulus dan diterima di fakultas kedokteran.

2. Jenis dan sifat motivasi

Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia. Manusia adalah makhluk berjasmani, sehingga perilakunya terpengaruh oleh insting atau kebutuhan jasmaninya. Mc Dougai berpendapat bahwa tingkah laku terdiri dari pemikiran tentang tujuan dan memerlukan pemuasan. Tingkah laku insting tersebut dapat di aktifkan,

dimodifikasi, dipicu secara spontan dan dapat diorganisasikan. Diantara insting yang penting adalah memelihara, mencari, nafkah, melarikan diri, berkelompok, mempertahankan diri, rasa ingin tahu, membangun dan kawin.

Motivasi Sekunder adalah motivasi yang dipelajari, misalnya untuk mendapat makanan orang harus bekerja terlebih dahulu dan untuk bekerja dibutuhkan belajar bekerja, bila bekerja dengan baik orang akan mendapatkan uang yang dapat dibelikan makanan untuk dimakan “ bekerja dengan baik “ merupakan motivasi sekunder.

Konsep motivasi belajar berkaitan erat dengan prinsip bahwa perilaku yang memperoleh penguatan (reinforcement) di masa lalu lebih memiliki kemungkinan diulang dibandingkan dengan perilaku yang tidak memperoleh penguatan atau perilaku yang terkena hukuman (punishment). Penganut teori perilaku lebih memfokuskan pada seberapa jauh mahasiswa telah belajar untuk mengerjakan pekerjaan sekolah dalam rangka mendapatkan hasil yang diinginkan [5].

Dengan demikian agar anak bersemangat dalam belajar maka guru atau orang tua harus memberikan motivasi pada anak-anaknya sehingga mencapai prestasi belajar yang optimal.

Menurut Muhaimin, motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. ada tidaknya motivasi dalam diri peserta didik dapat diamati dari observasi tingkah lakunya. Apabila peserta didik mempunyai motivasi, ia akan: (a) bersungguh-sungguh, menunjukkan minat, mempunyai perhatian, dan rasa ingin tahu yang kuat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar, (b) berusaha keras dan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan tersebut, dan (c) terus bekerja sampai tugas tugas tersebut terselesaikan[6].

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri individu maupun dari luar yang menimbulkan energi penggerak

sehingga individu tersebut mau melakukan suatu aktivitas belajar dalam pencapaian tujuan yang diinginkan.

Menurut Kalb, motivasi yang ada pada diri setiap mahasiswa itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan.
- 2) Memilih tujuan yang realistis tetapi menantang dari pada tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya.
- 3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya.
- 4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
- 5) Mampu menanggulangi pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
- 6) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atau keuntungan lainnya, ia akan mencarinya apabila hal-hal tersebut merupakan lambang prestasi, suatu ukuran keberhasilan [7].

Dengan demikian dapat disintesis bahwa motivasi belajar dapat terjadi didalam seluruh aspek kehidupan manusia. Di dalam lingkungan pendidikan, keluarga, budaya menjadi faktor penentu jenis motivasi yang dimiliki oleh seseorang. Pada level mahasiswa, akan lebih mengedepankan motivasi dalam belajar yang dominan. Sedangkan motivasi yang lain bersifat pelengkap. Pemberian motivasi belajar dengan media yang tepat merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan keinginan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

3. Media Pembelajaran Audio Visual

Pembelajaran dengan menggunakan media mempunyai peranan penting untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar seperti yang diungkapkan Kustiono bahwa media pembelajaran memiliki peran penting

karena dengan digunakan media strategi pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga proses belajar mahasiswa menjadi menarik, aktif, dan kreatif [8].. Dengan menambahkan audio visual maka akan menaikkan ingatan mahasiswa ketika diajarkan dengan menggunakan alat tersebut, bahkan waktu yang diperlukan untuk menyampaikan materi bisa berkurang. Proses belajar mengajar Dengan menambahkan visual pada pelajaran menaikkan ingatan 14% ke 38%. penelitian itu juga menunjukkan perbaikan sampai 200% ketika pembelajaran diajarkan dengan menggunakan alat visual. bahkan waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40 % ketika visual digunakan untuk mengurangi presentasi verbal. Sebuah gambar barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif dari pada hanya dengan kata-kata saja [9].

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan, komponen penerima pesan, dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi bahasan. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka dosen dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar [10]..

Kata media juga berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi

visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mahasiswa, sehingga dapat segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mahasiswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran [11]..

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media diatas, berikut ciri-ciri umum yang terkandung pada tiap batasan itu.

1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.

2) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada mahasiswa [12].

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar, memang dalam pengertian yang sederhana (hingga dewasa ini dunia pengajaran praktis masih berpandangan) sumber belajar (*learning resources*) adalah guru/dosen dan bahan-bahan belajar/pengajaran baik buku-buku pelajaran maupun semacamnya. Dalam desain pengajaran yang biasa disusun guru/dosen terdapat salah satu komponen pengajaran yang dirancang berupa sumber belajar/pengajaran yang umumnya diisi dengan buku-buku rujukan (buku bacaan wajib/

anjuran). Pengertian sumber belajar sesungguhnya tidak sesempit itu, sumber belajar bisa berupa pesan (message), orang (people), bahan (materials), alat (device), teknik (teqnique), dan latar/lingkungan (setting) [13].

Istilah audio-visual bermakna sejumlah peralatan yang dipakai dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan indra dengar. Penekanan utama dalam pengajaran audio-visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkrit. tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka pengajaran audio-visual bukan metode mengajar. materi audio-visual hanya dapat berarti bila dipergunakan sebagai bagian dari proses pengajaran[14]. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasikan. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif[15]. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran:

1) Media grafis seperti gambar, foto, grafis, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.

3) Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain.

4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran [16].

Fungsi, Manfaat dan tujuan Penggunaan Media Audio-Visual Beberapa fungsi media pengajaran, diantaranya ialah:

1) Fungsi edukatif, artinya dengan media pendidikan pengaruh-pengaruh bersifat mendidik dapat dilancarkan secara efektif.

2) Fungsi ekonomis, artinya melalui media pendidikan mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan dan memperluas pergaulan antar mahasiswa maupun masyarakat sekitar.

3) Fungsi politis, artinya dapat dipakai “penguasaan pendidikan” untuk menyatukan pandangan pengajaran, sehingga antara pusat, daerah sampai ditingkat-tingkat lembaga pendidikan tidak terdapat perbedaan atau penyimpangan yang berarti dalam pelaksanaan pengajaran.

4) Fungsi seni budaya, artinya melalui media pengajaran mahasiswa dapat menangkap dan mengenal bermacam-macam hasil seni budaya manusia. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya[17].

Akan tetapi dalam pelaksanaannya tidak harus seperti acuan di atas. Karena dengan perkembangan IPTEK saat ini sangat memungkinkan kita untuk menggunakan lebih dari satu media. Dengan harapan saling melengkapi satu sama lain. Contohnya penggunaan komputer. Dengan komputer kita dapat menyatukan seluruh jenis media menjadi satu. Tentunya kombinasi dipilih dengan pertimbangan efektifitas tujuan atau kompetensi awal. Dan yang sangat penting adalah sesuaikan dimana anda mengajar. Karena memang guru itu dituntut menjadi pribadi yang kreatif.

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang.

Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis-jenis media.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (Action Research), Pada penelitian ini penulis mempergunakan metode yang sesuai dengan masalah penelitian yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (Class room action research) dengan menggunakan media audio visual. Dalam metode ini yang menjadi subjek penelitian adalah mahamahasiswa STKIP Kusumanegara sebanyak 36 mahamahasiswa. Dalam kegiatan ini peneliti ikut terjun langsung pada objek yang diteliti. Dengan demikian objek penelitian dapat langsung diamati sikap dan detail aktifitasnya, sehingga peneliti dapat memecahkan masalah langsung yang dihadapi mahamahasiswa.

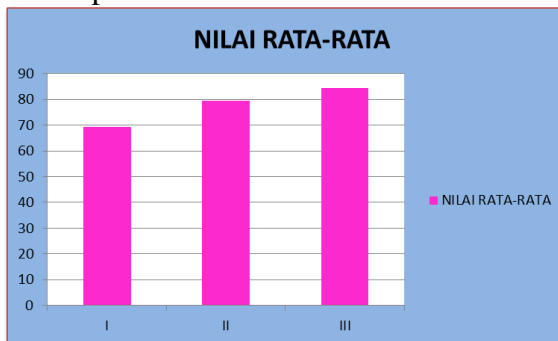
HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I pencapaian pemahaman mahasiswa terhadap materi pokok pembelajaran masih rendah, yang ditunjukkan oleh nilai tes sikap akhir siklus pertama. Hali ini juga di mungkinkan oleh pembelajaran yang diterapkan belum mendorong untuk bersikap seperti yang telah di ajarkan dalam materi pokok pembahasan. Ataupun kurang respon pembelajaran yang disampaikan sehingga hasilnya masih rendah. Dengan nilai rata-rata 69,25.

Siklus II, para mahasiswa mengalami perubahan sedikit yang berarti dan meningkat. Pada siklus ke II ini peneliti merevisi hasil dari siklus I ketika pembelajaran materi pokok yang diajarkan supaya lebih meningkat, namun hasilnya belum yang diharapkan oleh peneliti dengan nilai rata-rata 79.56.

Siklus III para mahasiswa mahasiswa sudah mengalami perbaikan peningkatan nilai yang sangat berarti dan memuaskan karena pembelajaran yang digunakan dengan audio visual sangat mendorong mahasiswa untuk belajar karena pemahaman yang diberikan oleh pembelajaran ini mahasiswa antusias dan termotivasi kembali untuk semangat belajar

dengan nilai rata-rata 84.25, dan penelitian diakhiri pada siklus III ini.



Tabel hasil peningkatan motivasi belajar Melalui penggunaan media pembelajaran Audio visual

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan harus mengindikasi secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Kesimpulan dapat berupa paragraf, namun sebaiknya berbentuk point-point dengan menggunakan numbering atau bullet.

Saran

Saran-saran untuk untuk penelitian lebih lanjut untuk menutup kekurangan penelitian. Tidak memuat saran-saran diluar untuk penelitian lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prof.Dr. Oemar Hamalik 2001, proses belajar mengajar, Jakarta PT Bumi Aksara hal. 157
- [2] A.M. Sardiman, 2005, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [3] Mulyasa,E.2003.*Kurikulum Berbasis Kompetensi*.Bandung:Remaja Rosdakarya.
- [4] Prof.Dr. Oemar Hamalik 2001, proses belajar mengajar, Jakarta PT Bumi Aksara hal.158
- [5] Sanjaya Wina, 2008, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta Kencana 2008 hal 250

- [6] Muahimin, 2001. *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung PT Remaja Rosdikarya hal 133
- [7] Djaali, 2011, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta Bumi Aksara hal 109
- [8] Kustiono, 2009, *Media Pembelajaran*, Semarang Aneka Ilmu, hal 1
- [9] Silbermanman, Mel 1996 active learning 101 strategies to teach any subject New York : temple Univercity Uneted of Amerika,,hal 9
- [10] Dr. Wyna Sanjaya, strategi pembelajaran Berorientasi Satndar Proses Pendidikan, (Jakarta : Kencana Prenada Media, 2006), 160
- [11] Robertus Angkowo dan A Kosasih , Optimalisasi Media Pembelajaran, (Jakarta PT. Grasindo, 2007)
- [12] Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, 2004 Media Pembelajaran 6-7
- [13] Ahmad Rohadi ,pengelolaan Pengajaran (Jakarta : PT , Rineka Cipta 2004), 161-165
- [14] Sudjana, Nana & ahmad Rivai, 2002 Media pengajaran, Cet ke 2 Bandung sinar baru algesindo, hal
- [15] Ariani niken dan haryant, 2010, pembelajaran Multimedia di Sekolah, Pedoman Pembelajaran [7]Inspiratif, Konsturksif, dan Prospektif, Jakarta :PT Prestasi Nusantara hal 11
- [16] Sudjana, Nana & ahmad Rivai, 2002 Media pengajaran, Cet ke 2 Bandung sinar baru algesindo, hal 3
- [17] Darajat Zakiyah, dkk, 2001 *Metodologi Pengajaran Agama islam*, Jakarta PT. bumi Aksara Hal. 228-229

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN