

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakekatnya, media merupakan salah satu komponen pembelajaran. Media sebagai komponen hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Menurut AECT tahun 1979 mengartikan bahwa media sebagai wujud saluran untuk digunakan proses transmisi informasi. Berdasarkan pengertian diatas bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada sang penerima.<sup>20</sup>

Media merupakan alat yang dapat digunakan dalam hal apapun, terutama dalam hal pendidikan. Menurut Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua, yaitu untuk arti sempit dan arti luas. Pada arti sempit, media pengajaran hanya mencakup media yang dapat dipakai secara efektif dalam proses pembelajaran yang telah terencana. Sedangkan pada arti luas, media bukan hanya mencakup media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup media sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan pendidik, objek nyata, serta mengunjungi ke luar sekolah. Seperti yang dirumuskan Romiszowski (dalam Oemar Hamalik,) yaitu, “... *as the*

---

<sup>20</sup> Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” 173.

*carries of messages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the messages (which is our case is the learner)”.<sup>21</sup>*

Webclawer, Omodara, dan Adi mengatakan bahwa, media pembelajaran adalah sebagai perantara komunikasi yang menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu, media pembelajaran biasanya digunakan untuk suatu permasalahan pembelajaran dan masalah pendidikan.<sup>22</sup> Pada dasarnya, berbagai batasan yang telah dikemukakan tersebut yaitu mengandung arti yang sama. Jadi kesimpulannya, media pembelajaran ialah “perangkat lunak” yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang dipersembahkan dengan memakai suatu alat bantu (perangkat keras) agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan pendidik dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.<sup>23</sup>

Karena adanya berbagai macam jenis hambatan ketika melakukan kegiatan pembelajaran, maka media pembelajaran adalah sebagai salah satu sumber belajar yang kegunaannya dapat menyalurkan pesan yang dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, intelegensi, minat, keterbatasan indera, hambatan jarak geografis, dan lain-lain dapat diatasi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Sumber dari pembuatan media

---

<sup>21</sup> Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 201.

<sup>22</sup> Omodara O.D dan Adi E.I, “Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes,” 1, 4, no. 2 (April 2014): 50.

<sup>23</sup> Ali Muhson, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (1 Desember 2010): 3, <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

pembelajaran juga bermacam-macam, yaitu bisa dari penulis buku, pelukis, fotografer, produser, maupun pendidik.

## 2. Jenis dan karakteristik media

Timbulnya usaha-usaha dari penataan media, yaitu pengelompokan atau klasifikasi media menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Berikut adalah beberapa contoh usaha dengan arah taksonomi media adalah sebagai berikut:

### a. Taksonomi menurut Rudy Bretz.

Bretz menetapkan bahwa, ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga, yaitu gambar, garis, dan simbol. Selain itu Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga ada 8 klasifikasi media, yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, media visual gerak, media visual diam, media audio semi-gerak, media semi-gerak, media audio, dan media cetak.

### b. Hirarki Media Menurut Duncan.

Untuk menyusun taksonomi media menurut hirarki pemanfaatannya untuk pendidikan, Duncan mengklasifikasikan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di suatu pihak serta penggunaannya, penentuan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di pihak lain dengan tingkat kerumitan media. Dapat dijelaskan bahwa semakin rumit media yang digunakan, maka semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaanya,

tetapi juga semakin umum penggunaannya dan juga semakin luas lingkup penggunaannya. Jadi pada dasarnya, hirarki Duncan disusun menurut kerumitan media yang dibuatnya.<sup>24</sup>

### 3. Ragam Media

Klasifikasi dan ragam media sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. *Non-projected* atau media yang tidak diproyeksikan, contohnya adalah foto, diagram, media cetak, bahan pameran, dan model.
- b. *Projected media* atau media yang diproyeksikan, contohnya adalah LCD.
- c. Media Audio, yaitu seperti kaset, CD, rekaman, musik, dan ceramah dari narasumber
- d. Media gambar gerak, yaitu seperti video, VCD, dan *blue ray disc*.
- e. Pembelajaran berbasis komputer, yaitu seperti internet, *e-learning*, dan multimedia.<sup>25</sup>

### 4. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Tujuan pemanfaatan media bertujuan untuk keperluan individu maupun kelompok. Ada beberapa tujuan pada media pembelajaran:

- a. Dapat memperoleh informasi dan pengetahuan.
- b. Mendukung adanya kegiatan pembelajaran.
- c. Sarana motivasi dan persuasi.

---

<sup>24</sup> Punaji Setyosari, *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*, 1 (Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2010), 18.

<sup>25</sup> Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, 17.

Pada media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai tempat untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan. Setiap jenis media mempunyai ciri khas tertentu dalam kegiatan pembelajaran.

- a. Media audio sangat cocok digunakan oleh individu dalam memahami kemampuan mendengar informasi dan pengetahuan secara komprehensif.
- b. Media gambar berfungsi sebagai mengurangi kesalahpahaman pada interpretasi dalam mempelajari sesuatu yang bersifat abstrak.
- c. Media video, pada media ini mempunyai keunggulan jika digunakan untuk mempelajari sebuah informasi yang bersifat tentang gerakan, prosedur, dan sebuah rangkaian aktivitas.
- d. Media internet, merupakan media yang biasanya digunakan untuk melakukan kegiatan belajar melalui pencarian internet atau *browsing*.

26

Dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman peserta didik. Dalam penggunaan media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat mengubah paradigma yang sebelumnya cenderung mengajar, lalu berubah menjadi media yang bersifat membujuk, menggetarkan hati, dan penuh dengan resonansi, irama, cerita, dan visual yang tervisualisasikan. Peserta didik akan lebih tertarik pada sifat-sifat proses pembelajaran yang auditif dan

---

<sup>26</sup> Ibid, h. 23

visualitatif. Berdasarkan penjelasan media tersebut, media yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk menambah motivasi belajar merupakan media yang dapat mengajak peserta didik untuk belajar, bermain, dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai fungsi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, maka peneliti akan membahas *Power Point* Interaktif sebagai bahasan selanjutnya.

## **B. *Power Point* Interaktif**

### **1. Pengertian *Power Point* Interaktif**

Ada berbagai ragam media pembelajaran yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran, salah satunya adalah media yang diproyeksikan atau *projected media*. Pada media ini penggunaannya mengalami perkembangan mulai dari *overhead transpiration*, *slide*, dan *filmstrip* yang sampai saat ini ada di dalam aplikasi *Power Point*. *Microsoft Power Point* adalah sebuah aplikasi yang berada dalam perusahaan Microsoft. Aplikasi ini sangat familiar digunakan oleh seseorang untuk kebutuhan presentasi.

Dengan kemajuan jaman, perkembangan teknologi pendidikan sangatlah cepat dan membentuk budaya baru dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan teknologi pendidikan, media pembelajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan, salah satunya ialah *Microsoft Office Power Point*. Menurut Arsyad *Microsoft Office Power Point* merupakan software yang di desain khusus untuk dapat menampilkan program multimedia yang menarik dan mudah dalam

merancang saat digunakan. Dengan menggunakan fitur *Power Point* yang seutuhnya dengan baik, maka materi yang akan disampaikan kepada peserta didik akan tersampaikan dengan baik.<sup>27</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikemukakan oleh Prastowo “interaktif” mempunyai arti bersifat saling melakukan aksi atau berkesinambungan dalam melakukan aksi. Dengan ini, bahan ajar interaktif juga dapat diartikan sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya ialah di desain sedemikian rupa agar dapat melakukan perintah balik kepada si pengguna untuk melakukan sebuah aktivitas.<sup>28</sup> Lalu menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar Prastowo, bahan ajar interaktif merupakan perpaduan antar dua atau lebih media (audio, visual, teks, dan video).<sup>29</sup>

## **2. *Power Point* Sebagai Media Pembelajaran**

Pada aplikasi *Power Point*, adanya sejumlah potensi yang dapat dioptimalkan untuk menciptakan sebuah kegiatan presentasi yang lebih efisien, efektif, dan menarik. Beberapa potensi yang dimiliki oleh aplikasi *Power Point* adalah:

- a. Penggunaan teks
- b. Penggunaan gambar

---

<sup>27</sup> Nisah Turrahmi, Fahmi Yahya, dan Muhammad Erfan, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office *Power Point* Pada Materi Objek IPA Dan Pengamatannya Untuk SMP Kelas VII,” *Quark: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi* 1, no. 1 (31 Agustus 2018): 1–2, <http://e-journalppmunsa.ac.id/index.php/quark/article/view/90>.

<sup>28</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 328.

<sup>29</sup> Ibid, h. 329

- c. Penggunaan video klip
- d. Penggunaan efek visual dalam *Power Point*<sup>30</sup>

### 3. *Power Point* Sebagai Konsep Visual Dalam Pembelajaran

Pada pembelajaran, visual sering dikaitkan dengan literasi yang dijelaskan oleh Braden, bahwa kemampuan untuk memahami dan menggunakan gambar, dan juga kemampuan untuk berpikir, belajar, dan mengekspresikan diri mengenai gambar.<sup>31</sup> Lalu Baker menyimpulkan bahwa, literasi visual yaitu sama dengan membaca gambar atau dengan formula seperti “*Visual Literacy = Reading Pictures*”.<sup>32</sup> Dan Ahn memberi istilah pedagogi visual untuk menempatkan dosen/pendidik sebagai mediator terhadap hubungan antara peserta didik dalam membangun belajar aktif melalui gambar.<sup>33</sup> Dalam hubungan dengan pembelajaran, visual juga diubungkan dengan pemelajar atau biasa disebut pemelajar visual (*visual learning*) yang merupakan strategi atau gaya belajar yang dapat dilakukan dengan baik melalui gambar-gambar visual. Belajar visual cenderung seperti presentasi yang didominasi dengan *Power Point*, kartun, gambar, foto, dan pemetaan ide. Beberapa istilah yang berkaitan dengan visual, maka yang dimaksud visual disini adalah bahan atau produk yang berwujud garis, warna, bentuk, dan ruang yang didesain untuk

---

<sup>30</sup> Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, 109.

<sup>31</sup> R.A Braden, *Visual Literacy. Dalam D.H Jonassen (e.d). Handbook of Research for Educational Communication and Technology* (New York: Simon and Schuster, 1996).

<sup>32</sup> Baker Frank W, *Media Literacy in the K-2 Classroom. International Society for Technology in Education*. (Copyright, 2012).

<sup>33</sup> Ahn Hyo-Kyung, *Visual Pedagogy for Students, Learning Of Culture In World Language Classes: A Piagetian Interpretation*. (Madison: A dissertation in curriculum and instruction, University Of Wisconsin, 2007).



menyampaikan pesan. Pesan tersebut dapat berupa data atau informasi yang disampaikan dari sumber kepada penerima informasi, yang dapat berupa konten pembelajaran maupun informasi umum seperti majalah, televisi, dan koran.

Hasil studi menunjukkan bahwa seseorang dapat menerima memori atau daya ingat yang baik melalui gambar daripada kata-kata, kombinasi antara gambar dan teks atau susunan kata-kata dapat meningkatkan daya ingat peserta didik. Daya ingat atau memori merupakan cara menyimpan dan mendatangkan pengalaman dan informasi yang lalu untuk digunakan pada saat ini. Dapat dilihat dari proses daya ingat yang dinamis dapat berkenan dengan menyimpan, memelihara, dan menggali informasi kembali mengenai pengalaman yang lalu.<sup>34</sup>

#### **4. Ragam Media Visual**

Ada dua komponen media visual, yaitu media visual non-terproyeksi dan media visual proyeksi. Media non-terproyeksi yaitu berupa gambar, tabel, grafik, poster, dan karton. media visual tersebut dapat diterjemahkan melalui ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang real atau nyata. Lalu media visual proyeksi yaitu berupa kamera, OHP, Slide, gambar digital, dan LCD.

Pada penggunaan media *Power Point* Interaktif, diperlukan adanya LCD (*Liquid Cristal Display*) proyektor, alat ini merupakan jenis proyektor yang berfungsi sebagai menampilkan video, gambar,

---

<sup>34</sup> Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 134.

atau data dari komputer ke sesuatu dengan permukaan datar dan berwarna putih. Proyekor merupakan sebuah teknologi yang dikembangkan dari jenis sebelumnya, yaitu OHP (*Overhead Proyektor*).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Mrican 2 Kediri pada kelas VI ditemukan sarana dan prasarana pada kelas yang telah memadai. Hal ini dapat dilihat dari kelengkapan kelas yang telah mempunyai LCD dan proyektor yang dapat digunakan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran *Power Point* Interaktif.

Dengan mengembangkan media *Power Point* Interaktif ini, peneliti mencantumkan pelajaran Tematik sebagai pembahasan untuk kegiatan pembelajaran, pada poin berikutnya adalah pembahasan mengenai Pembelajaran Tematik.

## **C. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Tujuan pendidikan nasional yang ingin dicapai oleh bangsa Indonesia terkemuka pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai pendidikan nasional pasal III, yang menyatakan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis, serta tanggung jawab”.

Dengan mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, sehingga diperlukan sebuah aksi untuk merealisasikan arti pendidikan dalam proses pembelajaran. Hampir tiap tahun, kurikulum-kurikulum dari kebijakan yang berlaku sering terjadi perubahan, sehingga muncullah kurikulum baru berbasis kompetensi yang dilakukan pada tahun ajaran 2004 hingga 2005 dan dilanjutkan dengan KTSP 2006.

Meskipun kurikulum tersebut telah mengalami perubahan dan diperbaiki, masih tetap terjadi pada proses pembelajaran di sekolah, pendidik disaat melakukan kegiatan mengajar menggunakan model pembelajaran konvensional dengan pendekatan “*Teacher Centered*”, dimana kegiatan tersebut berpusat pada pendidik, dan membentuk kegiatan belajar mengajar yang lebih didominasi oleh pendidik. Secara tidak langsung, kegiatan belajar tersebut berdampak negatif oleh peserta didik, dan menjadikan sebagian besar peserta didik mengalami rasa bosan, tidak tertarik, dan kurangnya minat dan motivasi belajar. Kegiatan tersebut mengakibatkan tujuan dalam pembelajaran tidak terpenuhi, dan memengaruhi hasil belajar peserta didik.<sup>35</sup>

Oleh sebab itu, syarat minimal yang harus dipenuhi oleh seorang pendidik yaitu penguasaan materi tentang keterampilan dalam

---

<sup>35</sup> Moh. Muklis, “Pembelajaran Tematik,” *FENOMENA*, 1 Juni 2012, 278, <https://doi.org/10.21093/fj.v4i1.278>.

berbahasa serta mampu mengajarkannya kepada peserta didik. Bersampingan dengan hal tersebut, pendidik diharapkan dapat mengembangkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan, kreativitas, nilai dan sikap peserta didik.

Dengan ini, pendekatan pembelajaran tematik merupakan salah satu alternatif dari model pembelajaran yang bisa mewujudkan impian tersebut. Dalam model pembelajaran tematik, dapat mengembangkan kemampuan belajar dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sekaligus. Pembelajaran tematik juga berupaya untuk membelajarkan kepada peserta didik untuk belajar suatu materi dengan kegiatan-kegiatan belajar yang terorganisasi secara terstruktur yang bertolak kepada tema-tema tertentu sebagai titik pusat yang merupakan proses untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema.

Dengan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang menciptakan sebuah kegiatan pembelajaran yang terpadu, yang akan mendorong peserta didik dalam keterlibatan untuk belajar, membuat peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan aktif dalam melakukan pemecahan suatu masalah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Ibid, h. 279

Pada penelitian ini, media yang akan dikembangkan membahas mengenai pelajaran tema 9 subtema 2. Maka penjelasan tersebut akan dijelaskan pada poin berikut ini.

## **2. Tematik Tema 9 Subtema 2**

Buku pelajaran tematik tema 9 subtema 2 pada kelas VI memiliki KI, KD, dan muatan materi yang tercantum pada buku tersebut. KI atau Kompetensi Inti pada kelas VI mencakup:

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- c. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif, pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
- d. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam berbahasa yang jelas, sistematis, logis, kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan Tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Sedangkan pada tema 9 subtema 2 ini mencakup 5 materi pelajaran, yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP.<sup>37</sup>

### 3. Fungsi Pembelajaran Tematik

Pada pembelajaran tematik, pembelajaran ini memiliki tujuan, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran ini sangat mudah untuk difokuskan pada suatu perhatian untuk tema tertentu.
- b. Mempelajari pembelajaran ini dapat mengembangkan berbagai kompetensi pada mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pembelajaran tematik memiliki pemahaman pada materi pelajaran yang lebih mendalam dan menarik.
- d. Kompetensi untuk berbahasa pada pembelajaran tematik lebih baik karena dikaitkan dengan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman nyata.
- e. Peserta didik lebih semangat dan bergairah belajar karena pada pembelajaran tematik dikaitkan dengan pengalaman nyata, sehingga dapat bercerita, bertanya, menulis, sekaligus mempelajari pelajaran lain.
- f. Pendidik dapat menghemat waktu, dikarenakan pada muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dan dipersiapkan sekaligus.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Diana Karitas, Ari Subekti, dan Heni Kusumawanti, *Menjelajah Ruang Angkasa: Buku Guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2018), 60.

<sup>38</sup> *Pembelajaran Tematik Terpadu*, 145.

Berdasarkan judul dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka dengan mengembangkan media *Power Point* Interaktif diharapkan peserta didik mampu meningkatkan motivasi belajarnya. Oleh karena itu, peneliti akan membahas motivasi belajar pada pembahasan berikut ini

#### **D. Motivasi Belajar**

Bagi seorang peserta didik, mendapatkan nilai yang baik merupakan sebuah kebanggaan tersendiri. Namun, untuk mendapatkan nilai yang baik bukanlah suatu hal yang mudah, untuk mencapai keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor dan memerlukan berbagai usaha yang besar untuk meraihnya. Dalyono, menyatakan bahwa, berhasil atau tidaknya individu dalam belajar yaitu disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar tersebut, yaitu berasal dari dalam diri individu (*Internal*) meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Dan juga ada pula dari luar dari individu tersebut (*eksternal*), yaitu meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.<sup>39</sup>

Salah satu diantara faktor tersebut yang berasal dari dalam individu ialah minat dan motivasi. Minat merupakan keinginan yang menetap dalam memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang atau individu yang memiliki suatu minat akan memperhatikan aktivitas tersebut dengan rasa senang. Sedangkan motivasi merupakan segala daya penggerak pada dalam diri suatu individu yang memunculkan gairah belajar yang menjamin

---

<sup>39</sup> Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Rineka Cipta, 2012), 55.

kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arahan sehingga tujuan yang diinginkannya tercapai.

### **1. Motivasi menurut ahli**

Motivasi berawal dari kata “motif” yaitu yang artinya “daya penggerak yang telah menjadi aktif”. Motif dapat menjadi aktif di saat-saat tertentu, terutama apabila suatu kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan. Kata motivasi memiliki banyak persamaan makna atau beberapa istilah yang memiliki banyak makna seperti motivasi dalam berbagai literatur, yaitu *needs*, *drives*, *interests*, *wants*, dan *desire*. Yamin mengatakan bahwa, motivasi merupakan perilaku yang memutuskan atau menentukan kebutuhan (*needs*) atau sebuah objek perilaku yang mencapai tujuan.<sup>40</sup>

Mc Donald dalam Wasty Soemanto memberikan gambaran bahwa motivasi ialah, sebuah perubahan tenaga di dalam diri/pribadi setiap individu atau seseorang yang ditandai oleh dorongan yang menimbulkan efek dan reaksi-reaksi dalam upaya mencapai tujuan.<sup>41</sup> Ahmad Thonthowi juga mengungkapkan bahwa, suatu tindakan kegiatan belajar yang bermotif dapat juga dinyatakan sebagai tindakan belajar yang dilakukan oleh peserta didik yang didesak oleh kebutuhan yang dirasakannya, sehingga Tindakan tersebut tertuju menuju arah dengan tujuan yang telah direncanakan.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> M. Yamin, *Metode Pembelajaran yang Berhasil* (Jakarta: SMS, 2003.), 82.

<sup>41</sup> Soemanto Wasty, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta, 2010), 191.

<sup>42</sup> Ahmad Thonthowi, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Angkasa, 1993), 68.



Pada pengertian diatas, motivasi dapat diartikan sebagai energi pada seseorang atau individu yang dapat memicu tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melakukan suatu kegiatan berupa, baik yang bersumber dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik). Semakin kuat motivasi yang dimiliki seseorang, maka akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya. Menurut Makmun (dalam Sudrajat, 2008) bahwa untuk mengetahui motivasi setiap individu dapat dilihat dari beberapa indikator, di antaranya yaitu: (1) durasi kegiatan, (2) tingkat aspirasi yang hendak dicapai, (3) pengorbanan untuk mencapai suatu tujuan, (4) frekuensi kegiatan, (5) keuletan, ketabahan, dan kemampuan dalam menghadapi rintangan, (6) sikap terhadap arah sasaran, (7) tingkat kualifikasi prestasi, (8) presistensi pada kegiatan yang dilakukannya.<sup>43</sup>

## **2. Fungsi motivasi**

Fungsi motivasi menurut Hamalik yang dikutip Yamin, yaitu meliputi sebagai berikut:

- a. Fungsi motivasi sebagai pengarah, yang artinya yaitu mengarahkan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkannya
- b. Untuk mendorong timbulnya suatu kelakuan atau perbuatan. Jika tanpa motivasi, maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar

---

<sup>43</sup> Iik Faiqotul Ulya, Riana Irawati, dan Maulana Maulana, "PENINGKATAN KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (6 Agustus 2016): 124, <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2940>.

- c. Fungsi motivasi sebagai penggerak, yang artinya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.<sup>44</sup>

### 3. Pengertian motivasi belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua kegiatan yang saling berkesinambungan. Peserta didik akan giat belajar jika mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi. Menurut Thorndike bahwa, untuk mendefinisikan belajar sebagai bentuk proses interaksi antara stimulus (berupa pikiran, perasaan, maupun Gerakan) dan respons.<sup>45</sup> Pengertian ini serupa dengan pendapat Good dan Borphy, mereka menyatakan bahwa kegiatan belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan oleh individu atau seseorang untuk memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar.<sup>46</sup>

Menurut Dimiyati dan Mudjiyono, ada beberapa unsur yang bisa mempengaruhi motivasi dalam belajar, yaitu:

- a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik, kedua hal tersebut akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.
- b. Kemampuan peserta didik sendiri, dalam keinginan seorang anak perlu adanya kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya. Kemampuan ini akan memperkuat motivasi peserta didik untuk melaksanakan penugasan.

---

<sup>44</sup> Yamin Martinis, *Profesionalisasi Guru & Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2006), 258.

<sup>45</sup> Hamzah Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 11.

<sup>46</sup> Ibid, h. 15

- c. Kondisi peserta didik, pada kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Mereka yang sedang sakit akan mempengaruhi kegiatan belajar mereka. Sebaliknya jika mereka menjaga tubuh mereka dengan baik, maka akan mudah untuk memusatkan perhatian dalam belajar.
- d. Kondisi lingkungan peserta didik, dalam kondisi lingkungan peserta didik yang berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat. Kondisi lingkungan sekolah yang baik, lingkungan yang aman, tenteram, tertib, dan indah, itu semua akan memengaruhi dan meningkatkan semangat motivasi dalam belajar bagi para peserta didik.<sup>47</sup>

Winansih mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dan peserta didik harus terlibat dalam motivasi keberhasilan belajar. Tugas pendidik yang merupakan sebagai motivator dan peserta didik yang merupakan sebagai subyek sekaligus objek dalam pendidikan. Berikut adalah pentingnya motivasi bagi pendidik adalah:

- a. Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat peserta didik untuk belajar sampai mencapai tujuannya, membangkitkan motivasi peserta didik agar lebih semangat dalam melakukan kegiatan belajar, memelihara semangat mereka jika semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan.

---

<sup>47</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 97-99.

- b. Mengetahui dan berusaha mengerti mengenai keragaman motivasi setiap peserta didik yang ada di kelas, oleh karena itu peserta didik harus menguasai dan mampu untuk menggunakan strategi belajar yang tepat.
- c. Meningkatkan dan menyadarkan sesama pendidik untuk memilih keragaman peran sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, dan pemberi reward bagi peserta didik.
- d. Memberi peluang kepada pendidik untuk membuat peserta didik belajar sampai berhasil.<sup>48</sup>

Seringkali sesuatu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu kurang disadari oleh anak, sehingga pendidik atau pihak sekolah harus membuat tujuan sementara. Sebagai contoh, suatu sekolah menciptakan peraturan bahwa peserta didik terbaik akan diberikan penghargaan menjadi bintang sekolah. Dengan itu, seluruh peserta didik akan saling berlomba untuk belajar agar mendapatkan gelar tersebut karena merasa haus akan penghargaan. dengan kegiatan tersebut maka, tindakan belajar mereka merupakan kegiatan yang bermotif. Pemberian penghargaan bagi peserta didik yang berprestasi bukanlah tujuan yang hakiki, melainkan sebagai alat untuk menimbulkan tindakan belajar yang bermotif, dengan faktor tersebut, diharapkan akan tercapainya tujuan belajar yang sesungguhnya.<sup>49</sup>

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang melakukan kegiatan belajar untuk

---

<sup>48</sup> Varia Winansih, *Psikologi Pendidikan* (Medan: La Tansa Pers, 2009.), 113.

<sup>49</sup> Thonthowi, *Psikologi Pendidikan*, 73.

mengadakan perubahan tingkah laku, oleh karena itu motivasi merupakan salah satu faktor yang penting dalam kegiatan proses belajar agar peserta didik lebih giat dalam melakukan pembelajaran.<sup>50</sup> Motivasi belajar seorang peserta didik harus selalu ditumbuhkan, karena kegagalan dalam suatu pembelajaran tidak hanya disebabkan oleh pihak peserta didik, tetapi mungkin juga dari pihak pendidik yang belum berhasil menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

#### **4. Peran Motivasi Dalam Belajar.**

Setiap orang mempunyai harapan belajar masing-masing, seperti mencapai hasil belajar yang baik, fokus dalam belajar, dan melaksanakan belajar dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut, maka ada tiga hal penting yang dikemukakan oleh Mardianto:

- a. Niat yang baik, yang artinya bahwa mereka melakukan niat yang benar. Berarti kegiatan belajar yang mereka lakukan memang dilakukan dengan sepenuh hati, bukan karena terpaksa maupun diperintah.
- b. Belajar yang dilaksanakan dengan baik, yang artinya bahwa seorang anak akan melakukan kegiatan belajar dengan usaha-usaha yang bisa dilakukan oleh orang lain, tidak melakukan curang, tidak, mencontek, dan tidak merugikan orang lain.
- c. Mencapai hasil yang memuaskan, yang artinya dengan kegiatan belajar akan memperoleh hasil, hasil yang diperoleh oleh kerja keras

---

<sup>50</sup> Ermelinda Yosefa Awe dan Kristina Benge, "HUBUNGAN ANTARA MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SD," *Journal of Education Technology* 1, no. 4 (19 Desember 2017): 232, <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>.

merupakan hasil yang disebabkan oleh kegiatan belajar sendiri, bukan karena yang lain.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Mardianto, *Pembelajaran Tematik* (Medan: Perdana Publishing, 2012), 190.