

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹Media pembelajaran dapat diambil sebuah pemahaman bahwa media berhubungan dengan alat untuk menyampaikan pesan, baik itu berupa buku, poster, spanduk, maupun alat-alat permainan edukatif.² Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.³

Selanjutnya, definisi media pembelajaran dapat dijelaskan dari beberapa ahli berikut ini : Gagne dalam Karti Soeharto menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs menyatakan, media adalah

¹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 26.

² Fadlillah, *Buiku Ajar Bermain dan Permainan*, (Jakarta : Kencana, 2007), hlm.196

³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014), hlm.315

alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru biasa.⁴ Menurut Arif S. Sadiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjadilah proses belajar.

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan pendapat Rossi itu juga dikemukakan oleh AECT (1977) yang menjelaskan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.⁵

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

⁴*Ibid.*, 27

⁵Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 58.

digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

a. Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

- 1) Media Grafis, adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini. Media ini dapat diproyeksikan dan tidak dapat diproyeksikan. Media grafis termasuk media visual yang digunakan untuk menyalurkna pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain sederhana dan mudah, biayanya relatif murah.⁶
- 2) Media Bahan Cetak, adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesanya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan,
- 3) Media Gambar Diam, adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.

b. Media proyeksi diam

⁶ Muktar Latif, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta : Prenadamedia Group, 2013), hlm.152

- 1) Media OHP dan OHT, media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP. OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 x 11 inci.
- 2) Media *Opaque* Proyektor, media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang.
- 3) Media *Filmstrip*, adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media *slide*.
- 4) Media *Slide*, adalah media visual yang penggunaannya diproyeksikan ke layar. Media *slide* dapat menampilkan gambar yang sangat realitas. Hal ini disebabkan bahan dasar media *slide* merupakan film fotografis yang berbentuk transparan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai suplemen belajar pada bidang studi eksakta seperti jurusan PAI.⁷

c. Media Audio

- 1) Media Radio, radio adalah media yang menyampaikan pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang *elektromagnetik* dari suatu pemancar.
- 2) Media Alat Perekam Pita *Magnetik*, alat perekam pita *magnetik* atau kaset *tape recorder* adalah media yang menyajikan pesan melalui proses perekaman kaset radio.

⁷ Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm.132

d. Media Audio Visual

Sebuah media yang menggabungkan antara pendengaran dan penglihatan. Media ini biasanya lebih menarik dibandingkan dengan media yang lain. Sebagai siswa dapat melibatkan dua indera langsung, yaitu pendengaran dan penglihatan. Media yang tergolong antara lain : video, film dan benda-benda lain yang dapat didengar dan dilihat.⁸

e. Media Film(*Motion Pictures*)

Yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak.

f. Multi Media

Multi media sering dikacaukan dengan pengertian *multi image*. Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

g. Media Televisi

Televisi pendidikan merupakan alat yang sangat penting dalam pendidikan orang dewasa. Sebagai contoh, di Amerika, pada tahun 1952 telah menyediakan 242 saluran yang digunakan untuk pendidikan konvensional, kemudian jumlahnya meningkat 670.⁹

Jadi, dalam pemilihan maupun penentuan suatu media dalam pembelajaran tergantung kebutuhan dan kondisi di kelas. Biasanya

⁸*Ibid.*, hlm. 200.

⁹ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hlm.183

seorang pendidik jauh lebih memahami media apa yang harus digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentuk kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di antaranya :¹⁰

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa. Di samping itu, melalui alat bantu memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- b. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya komponen media pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang

¹⁰Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenadamedia Grouo, 2017), hlm.216-217.

akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.

- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- e. Meningkatkan hasil belajar dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme, karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada contoh, sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

Adapun menurut Hamalik (2008), fungsi media pembelajaran, yaitu :

- a. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- b. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.¹¹

Selain itu, menurut Kemp dan Dayton, fungsi utama media pembelajaran yaitu :

- a. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

¹¹*Ibid.*, hlm.218

- b. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
- c. Memberikan instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Adapun menurut Sudjana dan Rivai, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.¹²

Jadi, berdasarkan fungsi di atas, bahwa media pembelajaran berfungsi untuk suatu tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dan diterapkan oleh siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

B. Media Flash Card

1. Pengertian Media *Flash Card*

Flash Card adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang. *Flash Card* dapat melatih daya pikir anak. *Flash Card* dapat digunakan

¹² Syafruddin Nurdin, Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali, 2016), hlm.121

memperkenalkan baik konsep bilangan, maupun konsep berhitung permulaan dengan menggunakan gambar-gambar.¹³ *Flash Card* adalah kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.¹⁴ *Flash Card* adalah media kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash Card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.¹⁵

Jadi, media *Flash Card* adalah kartu permainan yang disajikan dalam kartu-kartu. *Flash Card* sebagai media pendidikan dalam meningkatkan keterampilan dan ketangkasan sesuai dengan bahan ajar dalam proses belajar.

2. Kegunaan Media *Flash Card*

Secara khusus, Sardiman Arif (2003) mengemukakan bahwa *Flash Card* mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- c. Menimbulkan kegairahan belajar.
- d. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, serta kenyataan.
- e. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.¹⁶

¹³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), hlm.132

¹⁴ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2015), hlm. 211.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Press, 2017), hlm. 115.

¹⁶*Ibid.*, hlm. 133

3. Cara Pembuatan Media Flash Card

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
- c. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katek sehingga tepat berukuran 25X30 cm, Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- d. Selanjutnya jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas *concord* atau kertas karton.
- e. Mulailah menulis dengan menggunakan alat-alat pensil, kertas, spidol lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- f. Pada bagian akhir adalah memberikan tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek didepannya, nama-nama ini biasa menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.¹⁷

4. Persiapan Penggunaan Media *Flash Card*

- a. Mempersiapkan diri, guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media

¹⁷ Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung : Wahana Prima, 2017), hlm. 94.

tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin diperlukan. Periksa juga urutan materi kalau-kalau ada yang terlewat atau susunanya tidak tepat

- b. Mempersiapkan *Flash Card*, sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlahnya cukup, cek juga urutannya apakah sudah benar, dan perlu atau tidaknya media lain untuk membantu.
- c. Mempersiapkan tempat, hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyaji pesan pembelajaran apakah sudah tepat berada di tengah-tengah siswa, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik, perhatikan juga penerangan lampu atau intensitas cahaya di ruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua siswa bisa dapat melihat isi *Flash Card* dengan jelas dari semua arah.
- d. Mempersiapkan siswa, sebaiknya siswa ditata dengan baik, diantaranya dengan cara duduk melingkar dihadapan guru, perhatikan siswa untuk memperoleh pandangan secara memadai. Cara duduk secara melingkar dipastikan semua siswa dapat melihat sajian dengan baik, berbeda dengan melihat ke depan karena terhalang teman yang lainnya, atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

5. Cara dan Aturan Media *Flash Card*

Cara dan aturan permainan *Flash Card* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan

mengikuti langkah-langkah seperti ditawarkan oleh Ery Soekresna (2001) sebagai berikut :¹⁸

- a. Memperkenalkan *Flash Card* kepada anak, lakukan secara bertahap dari yang paling awal.
- b. Menghitung jumlah materi pada *Flash Card* secara bersama-sama.
- c. Membuat kelompok kecil, minimal 5 orang.
- d. Meletakkan *Flash Card* di depan meja.
- e. Guru mengambil satu kartu dan bertanya "...berapakah jumlahnya?".
- f. Masing-masing kelompok berkompetensi mengambil *Flash Card* untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

6. Kelebihan Media *Flash Card*

- a. Mudah di bawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *Flash Card* dapat disimpan di tas bahkan saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b. Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *Flash Card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak kececeran.
- c. Gampang diingat, karakteristik media *Flash Card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya cara berwudhu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut.
- d. Menyenangkan, media *Flash Card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *Flash Card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).¹⁹

¹⁸*Ibid.*, hlm.135

¹⁹*Ibid.*, hlm. 94.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.²⁰ Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku.²¹

Motivasi adalah suatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar siswa tidak akan belajardan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar.²²

²⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), hlm. 73.

²¹ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), hlm.3.

²² Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), hlm. 49.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.²³ Motivasi menurut Sumadi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Adapun Greenberg menyebutkan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan.²⁴ Motivasi menurut Mc. Donald mengatakan motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.²⁵

Banyak para ahli yang sudah mengemukakan pengertian motivasi dengan berbagai sudut pandang masing-masing, namun intinya sebagai alat pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata, untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

2. Teori-Teori Utama Dalam Motivasi

Morgan, dkk (1986) mengemukakan empat teori motivasi, yaitu :²⁶

- a. Teori Drive, teori ini digambarkan sebagai teori dorongan motivasi. Menurut teori ini perilaku “didorong” ke arah tujuan dengan kondisi *drive* dalam diri manusia atau hewan. Menurut teori ini motivasi terdiri dari kondisi bergerak, perilaku diarahkan ke tujuan yang diawali dengan kondisi tergerak, pencapaian tujuan secara tepat, reduksi kondisi tergerak dan kepuasan subjektif dan kelegaan tatkala tujuan tercapai.
- b. Teori Insentif, teori ini digambarkan sebagai teori *pull*. Menurut teori ini, objek tujuan menarik perilaku ke arah mereka. Objek tujuan yang

²³ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), hlm. 158.

²⁴ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2015), hlm. 101.

²⁵ Haru Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 259.

²⁶ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2014), hlm.153-154

memotivasi perilaku dikenal sebagai insentif. Bagian terpenting teori insentif adalah individu mengharapkan kesenangan dari pencapaian dari apa yang disebut insentif positif dan menghindari apa yang disebut sebagai insentif negatif.

- c. Teori *Opponent Process*, teori ini mengambil pandangan hedonistik tentang motivasi, yang memandang bahwa manusia dimotivasi untuk mencari tujuan yang memberi perasaan emosi senang dan menghindari tujuan yang menghasilkan ketidaksenangan.
- d. Teori *Optimal Level*, menurut teori ini individu dimotivasi untuk berperilaku dengan cara tertentu untuk menjaga level optimal pembangkitan yang menyenangkan.

Keempat teori yang dikemukakan oleh Morgan, dkk, tersebut bisa dikatakan sebagai pandangan lama tentang motivasi. Elliot, dkk. Mengemukakan empat teori motivasi yang saat ini banyak dianut, yaitu : teori hierarki kebutuhan Maslow, teori kognitif Bruner, teori kebutuhan berprestasi, teori atribusi, teori operant conditioning skinner, dan teori social cognitive learning.²⁷

- a. Teori Hierarki Kebutuhan Maslow, menurut teori ini orang termotivasi terhadap suatu perilaku karena ia memperoleh pemuasan kebutuhannya. Ada lima tipe dasar kebutuhan dalam teori Maslow, yaitu : kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta dan memiliki, kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan aktualisasi diri.
- b. Teori Kognitif Bruner, kunci untuk membangkitkan motivasi bagi Bruner adalah *discovery learning*. Siswa dapat melihat makna pengetahuan, keterampilan, dan sikap bila mereka menemukan semua itu sendiri
- c. Teori Kebutuhan Berprestasi, Mc. Clelland menyatakan bahwa individu yang memiliki kebutuhan untuk berprestasi adalah mereka yang berupaya mencari tantangan, tugas-tugas yang cukup sulit dan ia mampu melakukannya dengan baik, mengharapkan umpan balik yang mungkin, serta ia juga mudah merasa bosan dengan keberhasilan yang terus menerus.
- d. Teori Atribusi, teori ini bersandar pada tiga asumsi dasar (Petri dalam Elliot, dkk), Pertama, orang ingin tau penyebab perilakunya dan perilaku orang lain, terutama perilaku yang penting bagi mereka.

²⁷*Ibid.*, hlm.154-156

Kedua, mereka tidak menetapkan penyebab perilaku mereka secara random. Ketiga, penyebab perilaku yang ditetapkan individu memengaruhi perilaku berikutnya, jadi menurut teori ini perilaku seseorang ditentukan bagaimana atribusinya terhadap penyebab perilaku yang sama sebelumnya.

- e. teori Operant Conditioning Skinner, menurut Skinner, perilaku dibentuk dan dipertahankan oleh konsekuensi. Konsekuensi dari perilaku sebelumnya memengaruhi perilaku yang sama. Konsekuensi ini ada dua, yaitu konsekuensi positif yang disebut *reward*, dan konsekuensi negatif yang disebut *punishment*.
- f. Teori Social Cognitive Learning, menurut Bandura (dalam Elliot), orang belajar berperilaku dengan cara mencontoh perilaku orang lain yang dianggap berkompeten yang disebut model.

Selanjutnya untuk melengkapi uraian mengenai makna dan teori tentang motivasi itu, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :²⁸

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindakan kriminal, moral, dan sebagainya)”.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal

Jadi, jika seseorang memiliki ciri-ciri motivasi seperti di atas, berarti orang tersebut selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Kegiatan belajar-mengajar akan berhasil jika siswa tekun belajar, ulet dalam memecahkan berbagai macam masalah dan hambatan yang ada.

²⁸*Ibid.*, hlm. 83.

3. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai tiga fungsi, yaitu :²⁹

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu, dengan menyampaikan perbuatan-perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu. Seorang yang betul-betul bertekad menang dalam pertandingan, tak akan menghabiskan waktunya bermaian kartu, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah memberikan arah dalam meraih apa yang diinginkan, menentukan sikap atau tingkah laku yang akan dilakukan untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan juga sebagai pendorong seseorang untuk melakukan aktivitas.

4. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar Sardiman A.M dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Tekun Menghadapi Tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan pada tugas yang rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diinginkannya itu.
- h. Senang mencari dan menyelesaikan soal-soal.³⁰

Jadi, apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti indikator di atas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang sangat kuat. Motivasi

²⁹ Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hlm. 76

³⁰Sardiman A.M, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Grafindo Persada, 2011), hlm. 83.

seperti ini akan sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Jika siswa tekun mengerjakan tugas, dan memenuhi semua indikator tersebut akan tercapai suatu keinginan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

5. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, antara lain melalui kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat belajar siswa.³¹

a. Kehangatan dan semangat

Guru hendaknya memiliki sikap yang ramah, penuh semangat, dan hangat dalam berinteraksi dengan siswa. Sikap demikian akan membangkitkan motivasi belajar, rasa senang, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya. Guru juga jangan merasa dirinya sebagai orang yang serta tahu, tetapi memposisikan diri sebagai orang yang sama-sama belajar dan haus akan ilmu pengetahuan serta informasi baru, kalau perlu dalam hal tertentu guru harus siap belajar dari siswanya. Apalagi dalam era globalisasi sekarang ini tidak menutup kemungkinan dalam hal tertentu siswa lebih pandai atau lebih dulu tahu dari gurunya.

b. Membangkitkan ide yang bertentangan

Untuk membangkitkan rasa ingin tahu dalam diri setiap siswa, guru dapat melakukan berbagai kegiatan, antara lain memberikan cerita yang menimbulkan rasa penasaran dan pertanyaan (misalnya, menuangkan spirtus kedalam mangkok, kemudian menuangkan air, serta menyalakan api di atasnya). kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan berbagai pertanyaan berkaitan dengan apat yang telah diceritakan atau didemonstrasikan. Kegiatan semacam ini akan sangat efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

³¹ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hlm.196-198

c. Mengemukakan ide yang bertentangan

Ide yang bertentangan dapat dikemukakan guru sekolah dasar pada semua tingkat kelas. Ide dan pertanyaan yang dikemukakan perlu disesuaikan dengan tingkat kelas.

d. Memperhatikan minat belajar siswa

Agar proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar maka apa yang disajikan harus sesuai dengan minat siswa. Karena setiap siswa memiliki perbedaan individual, sulit bagi guru untuk memerhatikan minat mereka secara keseluruhan. Namun demikian ada minat-minat umum yang dapat diperhatikan guru sesuai dengan faktor-faktor yang memengaruhinya, seperti usia, jenis kelamin, lingkungan, adat, budaya dan status sosial ekonomi masyarakat pada umumnya. Agar guru dapat mengajar dengan memerhatikan minat belajar siswa maka perlu memerhatikan faktor-faktor tersebut. Misalnya, mengaitkan pembelajaran dengan hal-hal yang terjadi di lingkungannya atau adat istiadat yang dijunjung tinggi oleh masyarakatnya.

Jadi, berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan cara mendapatkan motivasi belajar yaitu kehangatan dan semangat, membangkitkan ide yang bertentangan, mengemukakan ide yang bertentangan dan memerhatikan minat belajar siswa. Dengan adanya bentuk pemberian motivasi kepada siswa dapat termotivasi ketika dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

6. Prinsip Motivasi Belajar

Berikut merupakan beberapa prinsip yang ada di dalam motivasi belajar, yaitu : ³²

- a. Siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda sesuai dengan pengaruh lingkungan internal dan eksternal siswa itu sendiri.
- b. Pengalaman belajar masa lalu yang sesuai dan dikaitkan dengan pengalaman belajar yang baru akan menumbuh-kembangkan motivasi belajar siswa.

³² Nanang Hanafiah, Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung : Refika Aditama, 2012), hlm. 27.

- c. Motivasi belajar siswa akan berkembang jika disertai dengan pujian daripada hukuman.
- d. Motivasi instrinsik siswa dalam belajar akan lebih baik dari pada motivasi ekstrinsik, meskipun keduanya saling menguatkan.
- e. Motivasi belajar siswa yang satu dapat merambat kepada siswa yang lain.
- f. Motivasi belajar siswa akan berkembang jika disertai dengan tujuan yang jelas.
- g. Motivasi belajar siswa akan berkembang jika disertai dengan implementasi keberagaman metode.
- h. Bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar akan menumbuhkan kembangkan motivasi belajar siswa.
- i. Motivasi yang besar dapat mengoptimalkan potensi dan prestasi belajar siswa.
- j. Gangguan emosi siswa dapat menghambat terhadap motivasi dan mengurangi prestasi belajar siswa.
- k. Tinggi rendahnya motivasi berpengaruh terhadap tinggi-rendahnya gairah belajar siswa.
- l. Motivasi yang besar akan berpengaruh terhadap terjadinya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Jadi, dari beberapa prinsip yang dijelaskan di atas, hendaknya diperhatikan oleh guru dalam belajar yang dapat dijadikan sebagai petunjuk atau pedoman dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Agar siswa merasa nyaman dalam mengikuti proses belajar.

7. **Macam-macam Motivasi Belajar**

Dilihat dari sumbernya, sumber dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut "*Motivasi instrinsik*" dan motivasi yang bersumber dari luar diri seseorang disebut "*Motivasi ekstrinsik*". Macam-macam motivasi belajar :

a. Motivasi Instrinsik

Menurut Winkel (1996), motivasi instrinsik adalah motivasi yang muncul dalam diri orang yang bersangkutan tanpa rangsangan atau

bantuan orang lain, seseorang dengan motivasi instrinsik akan melakukan pekerjaan karena mendapatkan pekerjaan itu menyenangkan dan bisa memenuhi kebutuhannya, tidak tergantung pada penghargaan eksplisit atau paksaan eksternal lainnya. Sedangkan motivasi instrinsik menurut Djamarah (2012), adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Misalnya, seorang siswa belajar dengan giat karena ingin dapat memahami dan menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran itu, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi, atau hadiah dan sebagainya.³³

Jadi, Motivasi instrinsik adalah motivasi yang datang secara alamiah atau murni dalam diri siswa itu sendiri. Yang berkeinginan untuk maju dan berkembang sesuai dengan kemampuan yang ada dalam dirinya.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, siswa belajar lebih keras untuk mendapatkan nilai yang lebih baik. Perspektif behavioural menekankan arti penting dari motivasi ekstrinsik prestasi (hasil belajar), sedangkan pendekatan

³³Rohmalina Wahab, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang : Grafika Telindo Press, 2017), hlm. 192.

kognitif dan humanitas lebih menekankan arti penting dari motivasi instrinsik dalam prestasi.³⁴

Jadi, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan orang lain. Yang mempengaruhi sikap dan tingkah laku siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, peranan motivasi baik instrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif sehingga mengarahkan dan memelihara kerukunan dalam melakukan kegiatan belajar.

8. Teknik-Teknik Motivasi Belajar

Motivasi tidak selalu timbul dengan sendirinya. Motivasi dapat ditumbuhkan, dikembangkan, dan diperkuat atau ditingkatkan. Menurut Elliot, ada tiga saat di mana seorang guru dapat membangkitkan motivasi belajar pada siswa, yaitu : pada saat mengawali proses belajar, selama proses belajar, dan mengakhiri proses belajar.³⁵

- a. Pada saat mengawali belajar, dua faktor motivasi kunci dalam hal ini adalah sikap dan kebutuhan. Guru harus membentuk sikap positif pada diri siswa dan menumbuhkan kebutuhannya untuk belajar dan berprestasi.
- b. Selama proses belajar, dua proses kunci yang penting dalam hal ini adalah stimulasi dan pengaruh. Untuk menstimulasi siswa dapat dilakukan dengan menimbulkan daya tarik pelajaran, juga dapat dilakukan dengan mengadakan permainan.
- c. Mengakhiri belajar, proses kuncinya adalah kompetensi dan *reinforcement*. Guru harus membantu siswa mencapai kompetensi dengan menyakinkan bahwa mereka memiliki kemampuan yang

³⁴ Syaifurahman, Tri Ujiati, *Manajemen Dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Indeks, 2013), hlm. 170-171.

³⁵ Nyayu Khodijah, *Op.Cit.*, hlm. 158-159

diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sedangkan *reinforcement* harus diberikan dengan segera dan sesuai dengan kadarnya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan teknik-teknik dari motivasi memerlukan dorongan dari pendidik atau dari dalam diri siswa itu sendiri, mulai dari permulaan sampai akhir belajar.