

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).¹ Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Rossi dan Breidle (1966) 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

¹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 213

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo persada, 2017), hlm. 3

pembelajaran. Bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan. Pendapat Rossi itu juga dikemukakan oleh AECT yang menjelaskan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.³ Sementara itu Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁴

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata. Dengan penggunaan media pembelajaran, pesan yang sifatnya abstrak dapat diubah menjadi pesan yang kongkrit. Misalnya guru menyampaikan pesan tentang teknik membaca memindai, ketika guru hanya menjelaskan maka siswa akan kesulitan memahami teknik membaca memindai, namun ketika guru menggunakan sebuah majalah, buku atau koran sebagai media dan menunjukan secara langsung

³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 58

⁴ Azhar Arsyad. *Op. Cit.*, hlm. 4

bagaimana teknik membaca memindai, maka siswa mudah menerima pesan yang disampaikan guru.

Selanjutnya, landasan teori penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar disampaikan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi yaitu *Dale's Cone of experience* (Kerucut Pengalaman Dale). “Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikeluarkan oleh Burner”. Dalam kerucut tersebut dijelaskan bahwa pengalaman secara langsung (kongkrit) memberikan hasil belajar paling tinggi. Dilanjutkan oleh benda tiruan, dramatisasi, karyawisata, televisi, gambar hidup pameran, gambar diam, lambang visual dan lambang kata (abstrak) yang memberikan porsi paling sedikit. Meskipun begitu Arsyad menyampaikan bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu pengalaman langsung, tetapi dimulai dari pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang paling dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.⁵ Untuk lebih jelasnya berikut ini merupakan Kerucut Pengalaman Dale.

⁵ *Ibid.*, hlm. 13



Gambar. 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan yang digunakan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan pendidikan.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan dan teknik pemakaiannya:

- a. Dari sifatnya media dapat dibagi ke dalam
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara
 - 3) Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- b. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula di bagi ke dalam:
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan sertentak
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu

- c. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam :
- 1) Media yang diproyeksikan
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan⁶

Menurut Gerlach & Ely mengklasifikasikan jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Gambar diam, baik dalam buku teks, buletin, papan display, slides, film strip, atau overhead proyektor.
- b. Gambar gerak, baik hitam putih, berwarna, baik yang bersuara maupun tidak, representasi grafik.
- c. Rekaman bersuara baik dalam kaset maupun piringan hitam.
- d. Televisi
- e. Benda-benda hidup, simulasi maupun model.
- f. Instruksional berprograma ataupun CAI (*Computer Assisten Instruction*).⁷

Menurut Oemar Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad ada 4 klasifikasi media pembelajaran, yaitu:

- a. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya filmstrip, transparansi, micro projectif, papan tulis, *buletin board*, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe.
- b. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya: *ponograph record*, radio, rekaman pada *tape recorder*.
- c. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film, dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya model spicemens, bak pasir, peta electris, koleksi diorama
- d. Dramatisasi, bermain peran, sosiodrama, sandiwara boneka dan sebagainya.⁸

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, secara umum media pembelajaran terdapat tiga kelompok yaitu: Pertama, media audio yang berupa suara menggunakan alat pendengaran seperti, musik, lagu, *tape*

⁶ Rusman, *Op.Cit.*, hlm. 227-228

⁷ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 16.

⁸ Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 26

recorder dan sebagainya. Kedua, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan alat indera penglihatan seperti, gambar diam, media grafis, model/realia. Ketiga, media audiovisual adalah alat bantu yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran seperti video dan film.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.⁹

Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, di antaranya:

⁹ Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 74-76

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pembelajaran
Aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. setelah guru memahami fokus tujuan atau pembentukan kemampuan siswa dan materi pelajaran, maka langkah selanjutnya tentukan media apa yang relevan untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pelajaran.
- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam proses pembelajaran.
- d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.¹⁰

Dari berdasarkan uraian di atas, dalam memilih media pembelajaran terdapat beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran harus sesuai untuk menjadi alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru bisa menggunakan media tersebut, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

B. Media Lagu (Audio)

1. Pengertian Media Lagu

Lagu merupakan gubahan seni nada atau suara dalam urutan, kombinasi dan hubungan temporal (yang biasanya diiringi dengan alat musik) untuk menghasilkan gubahan musik yang mempunyai kesatuan dan

¹⁰ Rusman, *Op.Cit.*, hlm. 223

kesinambungan (mengandung irama). Dan ragam nada atau suara yang berirama disebut juga dengan lagu.¹¹ Lagu yang terdiri dari musik dan bait lirik dapat mendukung lingkungan belajar diungkapkan Lozanov dalam buku Bobbi Depotter sebagai berikut:

Musik berpengaruh pada guru dan pelajar. Sebagai seorang guru, anda dapat menggunakan musik untuk menata suasana hati, mengubah keadaan mental siswa, dan mendukung lingkungan belajar. Musik membantu pelajar bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak. musik merangsang, meremajakan, dan memperkuat belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. di samping itu, kebanyakan siswa memang mencintai musik. Anda mungkin bertanya, “Mengapa musik? Sudah banyak yang harus saya pikirkan.” Irama, ketukan dan keharmonisan musik mempengaruhi fisiologi manusia—terutama gelombang otak dan detak jantung—di samping membangkitkan perasaan dan ingatan.¹²

Menurut Suharto bahwa lagu adalah sarana informasi dan edukasi bagi negara dan masyarakat. Sebagai sarana informasi, lagu sebagai sarana penyampaian ungkapan hati atau ungkapan perasaan seorang penyair kepada pendengar. Sebagai sarana edukasi lagu dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah, karena lagu merupakan salah satu bentuk karya seni. Lagu merupakan karya yang estetis yang bermakna dan mempunyai arti bukan hanya sesuatu yang kosong tanpa makna. Oleh karena itu, sebelum mengkaji aspek yang lain perlu lebih dahulu dikaji lagu sebagai sebuah struktur yang bermakna dan bernilai estetis. Penciptaan lagu dapat memberikan kesenangan

¹¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Lagu>. diakses (online) tanggal 25 September 2018 pukul 6:48

¹² Bobbi Depotter, *Quantum teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di ruang-ruang kelas*, Penerjemah Ary Nilandari (Bandung: Kaifa, 2010), hlm. 110

juga berharap bagi para penikmat dapat mengerti maksud yang terkandung dalam lagu tersebut yang merupakan jalinan komunikasi.

Gustiani mendefinisikan lagu sebagai ragam sastra yang berirama dalam bercakap, bernyanyi, membaca, dan sebagainya. Lagu termasuk ke dalam media audio karena lagu merupakan hal atau sesuatu dengan indera pendengaran. Secara fisiologis, pendengaran adalah suatu proses gelombang-gelombang suara untuk melalui telinga bagian luar, terus ke gendang telinga, kemudian dirubah menjadi getaran mekanik di bagian tengah telinga, selanjutnya berubah menjadi rangsangan syaraf, dan diteruskan ke otak.¹³

Sebuah lagu atau nyanyian yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai beragam tujuan. Ada pembelajaran yang sengaja ditujukan untuk menguasai lagu sesuai dengan teori musik yang ada. Ada juga lagu yang diciptakan sebagai media penyampaian informasi materi pembelajaran. sesuai dengan pengertian lagu menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta:

Lagu atau musik dalam undang-undang ini diartikan sebagai karya yang bersifat utuh sekalipun terdiri atas unsur lagu atau melodi, syair, lirik dan aransementnya termasuk rotaasi. Yang dimaksud utuh adalah bahwa lagu atau musik tersebut merupakan kesatuan karya cipta. Karya lagu atau musik adalah ciptaan yang utuh yang terdiri dari unsur lagu atau melodi, syair, lirik dan aransementnya termasuk notasinya dalam arti bahwa lagu atau musik tersebut merupakan kesatuan karya cipta.

¹³Wiwit Handayati, *Keefektifan Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas IX₁ SMPN 5 Lubuk Basung*, (Online) <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/viewFile/1314.1140>. diakses 18 September 2018. hlm. 228-229

Berdasarkan batasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lagu adalah komponen musik yang terdiri dari berbagai jenis nada yang beraturan dan membentuk harmoni yang indah. Lagu termasuk jenis media audio, dalam kriteria dilihat dari sifatnya. Media audio adalah sebuah media yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi dan pesan. Program audio dapat menjadi indah dan menarik karena program ini dapat menimbulkan daya fantasi dan pendengarannya. Karena itu saat program audio akan sangat efektif bila dengan menggunakan bunyi dan suara kita dapat memvisualkan pesan-pesan yang ingin kita sampaikan.¹⁴ Media audio ialah sebuah media yang digunakan dengan cara mendengarkan. Dengan kata lain, media ini hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, *tape recorder* dan benda-benda lain yang menghasilkan suara.¹⁵

Dari uraian di atas dapat disimpulkan adalah media lagu digunakan sebagai media pembelajaran. Artinya, dalam proses pembelajaran, media lagu berupa lirik lagu yang diperdengarkan kepada siswa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Media lagu merupakan bagian media audio yang digunakan dengan cara mendengarkan, yang hanya berupa suara disalurkan melalui radio, *tape recorder*, dan MP3.

¹⁴ Arief. S. Sadirman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 118.

¹⁵ M. Fadhillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 200

2. Langkah-langkah Penggunaan Media Lagu

Menurut Azhar Arsyad, bahan-bahan pelajaran yang telah direkam banyak tersedia untuk berbagai bidang ilmu. Misalnya rekaman suara, berbagai jenis alat musik dapat digunakan untuk bercerita kepada anak-anak, bermain, melakonkan cerita, nyanyian dan lain-lain. meskipun tidak ada prosedur baku tentang penggunaan bahan-bahan audio sebaiknya materi audio itu disajikan dengan mengikuti langkah-langkah yang biasa diikuti ketika menggunakan materi pelajaran dalam bentuk lain. Langkah-langkah itu adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan diri. Guru merencanakan dan menyiapkan diri sebelum penyajian materi. Salah satu cara mempersiapkan diri sebelumnya adalah dengan memeriksa dan mencobakan materi itu, membuat catatan tentang hal-hal penting yang tercakup dalam materi audio itu, dan menentukan apa yang akan digunakan untuk membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa.
- b. Membangkitkan kesiapan siswa. Siswa dituntun agar memiliki kesiapan untuk mendengar, misalnya dengan cara memberikan komentar awal dan pertanyaan-pertanyaan.
- c. Mendengarkan materi audio. Tuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat atau dengan sedikit penundaan antara pengantar dan mulainya proses mendengar.
- d. Diskusi (membahas) materi program audio. Sebaiknya setelah selesai mendengar program itu, diskusi dimulai secara informal dengan mengajukan pertanyaan.
- e. Menindaklanjuti program. Pada umumnya, diskusi dan evaluasi setelah mendengarkan program mengakhiri kegiatan mendengar. Namun demikian, diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang pelajaran itu.¹⁶

Jadi dapat disimpulkan langkah-langkah menggunakan media lagu yaitu yang pertama guru merencanakan dan mempersiapkan diri seperti

¹⁶ Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 142-144

mencobakan materi itu, dan media lagu berhubungan materi yang akan diajarkan. Seperti menyiapkan alat-alat yang dapat digunakan seperti laptop dan speaker, CD, kaset, MP3 yang berisi lagu. Kedua, membangkitkan kesiapan siswa, misalnya, guru memberikan apersepsi awal sebagai pertanyaan awal, apakah mengetahui pembelajaran yang akan diajarkan. Ketiga Memperdengarkan media lagu yang digunakan yang cocok dengan materi yang diajarkan. Selanjutnya siswa mendiskusikan materi lagu, setelah mendengarkan media lagu. Langkah terakhir yaitu mengevaluasi setelah memperdengarkan media lagu untuk mengakhiri kegiatan.

3. Kelebihan Media Lagu

Menurut Smaldino, dkk. Kelebihan media lagu sebagai media pembelajaran bersifat audio, yaitu:

- a. Tersedia di mana-mana dan mudah digunakan. Saat ini, banyak siswa yang menggunakan CD, *recorder*, perangkat MP3, dan sebagainya. Perangkat-perangkat ini dapat digunakan dengan mudah dan juga dapat dibawa kemana saja. dengan semakin berkembangnya teknologi, maka perangkat audio semakin mudah didapatkan.
- b. Tidak mahal. Dalam hal berkas MP3, banyak tersedia di internet cara gratis atau berbiaya murah. Saat ini telah banyak situs-situs yang menyediakan audio yang dapat diunduh secara gratis sehingga tidak sulit untuk mendapatkan sumber-sumber audio
- c. Bisa direproduksi. Anda bisa dengan mudah menduplikat material audio dalam jumlah berapapun yang anda butuhkan, untuk digunakan dalam ruang kelas.
- d. Menyediakan pesan lisan untuk meningkatkan pembelajaran.

Tidak semua siswa dapat memahami pembelajaran yang menggunakan teks tertulis. Dalam hal ini, audio dapat membantu siswa yang kesulitan memahami teks tertulis dengan menyimak audio tersebut dan dapat memutarakan beberapa kali hingga siswa mengerti

- e. Menyediakan informasi terbaru
Seiring waktu banyak bermunculan isi dari audio lebih berkembang dan memuat informasi terkini.
- f. Idel untuk mengajarkan bahasa asing.
Dari media audio, siswa dapat menyimak pelafalan bahasa asing yang benar dan juga dapat merekam pelafalan tersebut sehingga dapat membandingkan dengan pelafalan masing-masing siswa
- g. Merangsang. Media audio bisa menyediakan alternatif yang merangsang bagi membaca dan mendengar bagi guru. Audio bisa menyajikan pesan lisan yang lebih dramatis yang teks bisa.
- h. Bisa diulang. Para pengguna bisa memutar ulang bagian dari material audio sesering yang dibutuhkan untuk memahaminya.
- i. Portabel. Pemutar audio adalah portabel dan bahkan bisa digunakan “di lapangan” dengan daya baterai.
- j. Memudahkan penyiapan mata pelajaran. Para pengajar bisa merekam mata pelajaran mereka sendiri dengan mudah dan ekonomis, yang menghapus dan merekam material yang telah usang dan tidak bermanfaat lagi.¹⁷

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa kelebihan media lagu yaitu media yang bisa diputar berulang kali, harga terjangkau, guru dapat menggunakan media lagu sebagai stimulus siswa untuk lebih menyimak penjelasan guru dan dapat menimbulkan keingintahuan sehingga menimbulkan keinginan siswa untuk membaca, memudahkan penyiapan mata pelajaran, lebih murah dan mudah.

¹⁷ Sharon E. Smaldino, dkk. *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Edisi Kesembilan. terjemahan Arif Rahman, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 276

4. Kelemahan Media Lagu

Secara kelebihan, sebuah media pasti juga memiliki kekurangan. Nana Sudjana dan Rivai menyatakan beberapa kekurangan dari media lagu sebagai salah satu bentuk dari media audio yaitu:

- a. Memerlukan suatu pemusatan pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar khusus.
- b. Media audio yang menampilkan symbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.
- c. Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan perbendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- d. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
- e. Penampilan melalui ungkapan perasaan atau simbol analog lainnya dalam bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima. Bila tidak bisa terjadi ketidaktahuan dan bahkan kesalahpahaman.¹⁸

Dari pendapat Rivai tersebut dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media lagu yaitu akses makna bagi siswa karena kurangnya perbendaharaan kata maupun pengalaman siswa. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, maka dibutuhkan pemberian kisi-kisi pembelajaran untuk memberikan gambaran mengenai pembelajaran yang akan berlangsung sehingga siswa akan lebih siap secara mental. Selain itu,

¹⁸ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Sinar Baru Algesindo, 2013), hlm. 131

pengenalan materi hendaknya diberikan terlebih dahulu sehingga dapat menjadi antisipasi siswa terhadap munculnya kosakata baru.

C. Konsep Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata latin “*movere*” yang berarti dorongan, daya penggerak atau kekuatan yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan. Kata “*movere*” dalam bahasa Inggris, sering disepadankan dengan “*motivation*” yang berarti pemberian motif, penimbulan motif atau hal yang menimbulkan dorongan atau keadaan yang menimbulkan dorongan.¹⁹ Woodwort (1955) mengatakan: “*A motive is a set predisposes the individual of certain activities and for seeking certain goals*”. Suatu *motive* adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.²⁰

Menurut Elliot dkk dikutip oleh Nyayu Khadijah, mengemukakan empat teori motivasi yang saat ini banyak dianut, yaitu:

a. Teori Hierarki Kebutuhan Maslow

Menurut teori ini, orang termotivasi terhadap suatu perilaku ia memperoleh pemuasan kebutuhannya. Ada lima tipe dasar

¹⁹ Euis Karwati dan Doni Juni Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) : Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 165.

²⁰ Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran : Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 250.

kebutuhan dalam teori Maslow yaitu: kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan cinta, dan memiliki, kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan aktualisasi diri (*self-actualization*).

- 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
McClland 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. *Pertama*, orang ingin tahu penyebab perilakunya dan perilaku orang lain, terutama perilaku yang penting bagi mereka. *Kedua*, mereka tidak menetapkan penyebab perilaku mereka secara random. Ada penjelasan logis tentang penyebab perilaku yang berhubungan dengan perilaku. *Ketiga*, penyebab perilaku yang ditetapkan individu mempengaruhi 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 konsekuensi. Konsekuensi dari perilaku sebelumnya mempengaruhi perilaku yang sama. Dengan kata lain, orang termotivasi untuk menunjukkan atau menghindari suatu perilaku karena konsekuensi dari perilaku tersebut. konsekuensi ini ada dua yaitu konsekuensi positif yang disebut *reward*, and konsekuensi negatif yang disebut *punishment*. Perilaku yang menimbulkan *reward* berpeluang untuk dilakukan kembali, sebaliknya perilaku yang menimbulkan *punishment* akan dihindari.
- f. Teori *Social Cognitive Learning*
Menurut Bandura, orang belajar berperilaku dengan mencontoh perilaku orang lain yang dianggap berkompeten yang disebut model. Observasi terhadap model dapat menghasilkan sebagian perubahan yang signifikan pada perilaku seseorang.²¹

²¹ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),.hlm. 154-156

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perubahan itu dasarnya merupakan pengetahuan dan keterampilan baru dalam perubahan ini terjadi karena usaha, sebagaimana firman Allah Swt. dalam surah Ar-Ra'dh ayat 11 yang berbunyi:

﴿ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ﴾

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaannya sendiri.”

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.²²

Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu.²³ Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁴

²² Sardiman, A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 75.

²³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 163.

²⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2013), hlm. 2

Menurut Agus Suprijono, Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.²⁵ Menurut Nyayu Khadijah, Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam penumbuhan gairah, perasaan dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar adalah dorongan yang menjadi penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dan mencapai suatu tujuan yaitu untuk mencapai prestasi.²⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar adalah keseluruhan dorongan, keinginan dan kebutuhan, baik dari luar maupun dari individu, yang menggerakkannya untuk melakukan aktivitas belajar, demi tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan.

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi. Menurut Syaiful dan Aswan terdapat dua macam motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

- a. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dengan sendirinya dari dalam diri seseorang tanpa perlu rangsangan dari luar. Bila

²⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 163

²⁶ Nyayu Khodijah, *Op. Cit.*, hlm.156-157

seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan kegiatan belajar yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar.

- b. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar sebagai pendorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik belajar karena ingin mencapai tujuan tertentu di luar yang dipelajarinya. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi dalam belajar.²⁷

Sedangkan menurut Winkel yang dikutip Nyayu Khadijah dalam bukunya *Psikologi*, dilihat dari sumbernya motivasi belajar ada dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

- a. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan tanpa rangsangan atau bantuan dari orang lain. Seseorang yang secara intrinsik termotivasi akan melakukan pekerjaan karena mendapatkan pekerjaan itu menyenangkan dan bisa memenuhi kebutuhannya, tidak tergantung pada paksaan eksternal.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan dari orang lain. Motivasi ekstrinsik disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal seperti ganjaran dan hukuman.²⁸

Dari uraian di atas, bahwa dapat disimpulkan motivasi belajar ada dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri, dan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar atau butuhnya rangsangan untuk belajar.

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 115.

²⁸ Nyayu Khodijah, *Op.Cit.*, hlm. 138

3. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, karena hasil belajar akan menjadi optimal dengan adanya motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil pembelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Perlu ditegaskan, bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan.

Menurut Rohmalina Wahab, sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan
Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui tersebut akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan dalam belajar.
- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan
Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung.
- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan
Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.²⁹

Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya, motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan.

Berikut ini adalah fungsi dari motivasi belajar siswa:

²⁹ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 131.

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan pembuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.³⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan fungsi motivasi ini sangat penting di dalam proses belajar dan pembelajaran, karena akan memberikan rasa semangat dalam diri siswa dan dapat membangkitkan para siswa agar memiliki dorongan dan keinginan untuk belajar.

4. Faktor-faktor Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B.Uno, motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi, adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.³¹

Dalam buku belajar dan pembelajaran, Ali Imron yang dikutip oleh Eveline Siregar mengemukakan enam unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran. Keenam faktor tersebut adalah sebagai berikut:

³⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 161.

³¹ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 23.

- a. Cita-cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kenyataan, bahwa motivasi seorang pembelajar menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita.
- b. Kemampuan pembelajar juga menjadi faktor penting dalam mempengaruhi motivasi. Seperti dapat dipahami bersama bahwa setiap manusia mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Karena itu, seseorang yang memiliki kemampuan di bidang tertentu, belum tentu memiliki kemampuan di bidang lainnya.
- c. Kondisi pembelajar juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat terlihat dari kondisi fisik maupun kondisi psikis pembelajar. Pada kondisi fisik, hubungannya dengan motivasi dapat dilihat dari keadaan fisik seseorang. Jika kondisi fisik sedang kelelahan, maka akan cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk belajar atau melakukan berbagai aktivitas. Jika kondisi fisik sehat dan segar bugar maka akan cenderung memiliki motivasi yang tinggi.
- d. Kondisi lingkungan pembelajar sebagai faktor yang mempengaruhi motivasi, dapat diamati dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial yang mengitari si pembelajar.
- e. Faktor dinamisasi belajar juga mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat diamati pada sejauh mana upaya memotivasi tersebut dilakukan, bagaimana juga dengan bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar dan sebagainya yang dapat mendinamisasi proses pembelajaran.³²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah kondisi psikis siswa (faktor internal) dan kondisi lingkungan di sekolah (faktor eksternal) yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus berusaha mengontrol siswanya baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas.

³² Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 54-55

5. Teknik-teknik Meningkatkan 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 siswa, yaitu pada saat mengawali belajar, selama belajar dan mengakhiri belajar.

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. Setiap kali mengawali pelajaran, guru dapat memulai dengan pertanyaan-pertanyaan untuk memancing siswa mengungkapkan sikap dan kebutuhan mereka terhadap pelajaran. Lalu perlahan-lahan siswa diarahkan untuk bersikap positif dan merasakan kebutuhannya.

b. Selama 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. Selain itu, guru harus mempengaruhi atribusi siswa terhadap hasil perilakunya, bila ia berhasil maka keberhasilan itu adalah atas usahanya akan tetapi jika gagal maka itu bukan kesalahannya dan masih ada kesempatan untuk memperbaiki.

c. Mengakhiri belajar

Proses kuncinya adalah kompetensi dan *reinforcement*. Guru harus membantu siswa mencapai kompetensi dengan meyakinkan bahwa mereka memiliki kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sedangkan *reinforcement* harus diberikan dengan segera dan sesuai dengan kadarnya.³³

³³ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 158-159.

Menurut Sardiman ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah melalui:

- a. Memberi angka
Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.
- b. Hadiah
Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.
- c. Saingan/kompetisi
Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. Ego/involvement
Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang penting.
- e. Memberi ulangan
Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan adanya ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan ini merupakan sarana motivasi.
- f. Mengetahui hasil
Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.
- g. Pujian
Apabila ada siswa yang sukses berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.
- h. Hukuman
Hukuman sebagai *reinforcement* yang negative tapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

- i. Hasrat untuk belajar
Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga hasilnya akan lebih baik.
- j. Minat
Di depan sudah diuraikan bahwa soal motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.
- k. tujuan yang diakui
Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan teknik-teknik meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu memberi angka, hadiah, hukuman, pujian, hasrat dalam belajar, mengetahui hasil, minat, tujuan yang diakui, saingan/kompetensi dan sebagainya. Teknik-teknik meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang ada pada saat siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar.

³⁴ Sardiman, *Op.Cit.*, hlm. 92