

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologi kata media berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arif S, Sadiman, M.Sc.2003:44)

Menurut *Gagne* dan *Briggs*, media merupakan berbagai jenis komponen atau alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca.

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Gerlach dan Ely (1971) misalnya, memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Bertolak dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi dapat berupa manusia dan peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap wujud media adalah alat-alat grafis, foto grafis atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal(2016:3).

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik.

Menurut Arsyad, (2002: 12) “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan 12 segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran

Menurut Bruner ada tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambaran atau image), kata 'simpul' di pelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan 'simpul' pada image mental atau mencocokkan dengan pengalaman mentalnya membuat 'simpul'. ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru (Arsyad, Azhar.2011:15)

Tingkat pengalaman memperoleh hasil belajar seperti digambarkan oleh Dale sebagai proses komunikasi. materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*) cara mengolah pesan oleh guru dapat digambarkan pada Tabel. 1.1

Tabel I.1 Pesan dalam Komunikasi

Pesan diproduksi dengan	Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan
1. Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb	Mendengarkan
2. Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan Nonverbal	Mengamati
3. Menulis atau mengarang	Membaca

Tabel di atas memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. memanfaatkan semua alat inderanya.

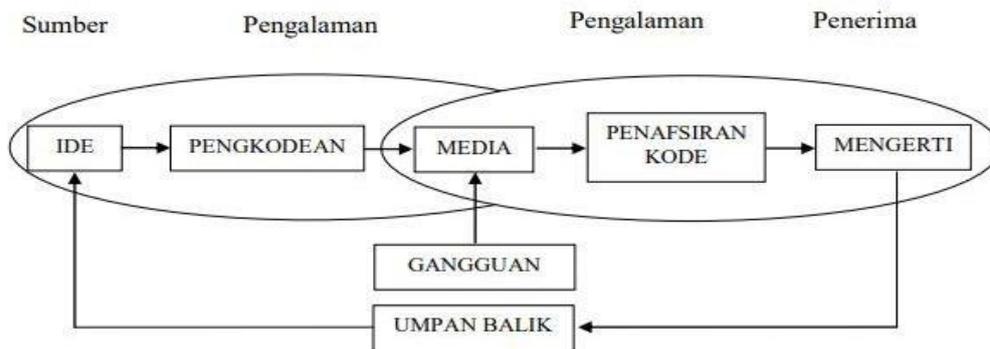
Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan stimulus yang dapat diperoleh dengan berbagai indera. semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan al-Qur'an surat al-Ghaasyiyah ayat 17-20 yang berbunyi Artinya: *“Maka Apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana Dia diciptakan, Dan langit, bagaimana ia ditinggikan? Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan? Dan bumi bagaimana ia dihamparkan?”* Qs. Al Ghaasyiyah ayat 17-20 (Kementrian Agama RI,2013)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia diperintah oleh Allah untuk memandang kemudian merenungkan dan memikirkan ciptaan yang ada di muka bumi ini. Bukan semata-mata melihat dengan mata, melainkan membawa apa yang terlihat oleh mata ke dalam fikiran dan difikirkan. hal ini mengidentifikasikan bahwa cara memperoleh ilmu dengan menggunakan indra yang kita miliki.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (instructional material), komunikasi pandang dengar (audio-visual communication), pendidikan alat peraga pandang (visual education), teknologi pendidikan (educational technology), alat peraga dan media penjelas. Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Berdasarkan wawasan teknologi pembelajaran, proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang merupakan suatu system, maka media berfungsi sebagai komponen integral dalam menyalurkan informasi yang dikomunikasikan agar terjadi proses pembelajaran yang dapat diperjelas dengan bagan berikut:



Media pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar, berupa sasaran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada pembelajar, misalnya untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Setelah masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke 20-an, lahirlah praga audio visual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang kongkrit untuk menghindarkan verbalisme.

Sejak tahun 1975 penggunaan pendekatan system mulai masuknya khazana Pendidikan dan mendorong di gunakan media sebagai bagian integral dalam program kegiatan pembelajaran. perencanaan program media pembelajaran di gunakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik pelajar serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku pelajar sesuai tujuan yang ingin di capai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsepsi teknologi pembelajaran yang pada hakikatnya mempunyai ciri ciri: (a) berorientasi pada sasaran atau pelajaran, (b) menetapkan pendekatan system, dan (c) memanfaatkan sumber media yang bervariasi.

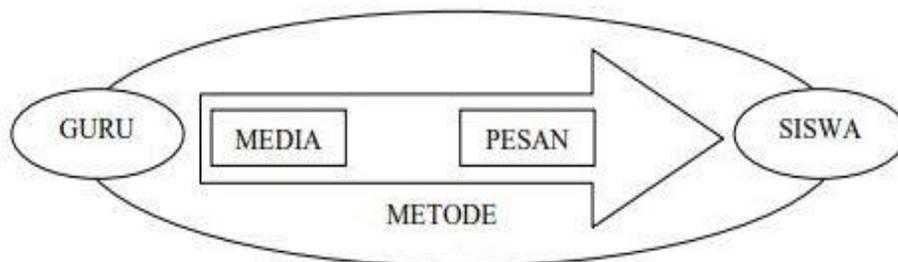
Dengan konsepsi yang semakin mantap itu, maka fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi sekedar alat peraga bagi pembelajar (guru), melainkan pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang di butuhkan pelajar. dengan demikian tugas pembelajaran dapat lebih terpusat dan penyuluhan individual pengelolaan kegiatan pembelajaran.

Sebagai bagian dari system pembelajaran, media mempunyai sistem dan nilai-nilai praktis berupa kemampuan atau keterampilan untuk;

- (a) Membuat kongkrit konsep yang abstrak, umpamanya untuk menjelaskan system peredaran darah.
- (b) Membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar, seperti hewan atau binatang buas atau pingwin dari kutub selatan
- (c) Menampilkan obyek yang terlalu besar, misalnya pasar, candi borobudrur, dan sebagainya.
- (d) Menampilkan obyek yang dapat diamati dengan mata telanjang, seperti halnya mikro organisme.
- (e) Mengamati obyek yang terlalu cepat misalnya dengan slowmotion atau time-lapse photography
- (f) Memungkinkan pelajar berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- (g) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar mengajar.
- (h) Membangkitkan motivasi belajar.
- (i) Memberi kesan perhatian individu untuk seluruh anggota kelompok belajar.
- (j) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulangi maupun disimpan menurut kebutuhan.
- (k) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, pada kegiatan tertentu dan mengatasi Batasan waktu maupu ruang.
- (l) Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa (pebelajar).

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara siswa (pebelajar) dengan guru serta lingkungnya, maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan kedudukannya dalam pembelajaran. Fungsi media sebagai pembawa informasi dari sumber (guru atau

pembelajar) ke penerima (siswa atau pebelajar), dan metode sebagai prosedur untuk membantu guru dan siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran dapat di ketahui dengan jelas seperti alur bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Alur Media dalam membantu Guru

Secara rinci fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam pembelajaran. Beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain :

- (1) Menyaksikan yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantaraan gambar atau foto film, slide, video, atau media yang lain, sehingga siswa atau pebelajar dapat memperoleh gambaran yang jelas dan nyata tentang bendah/peristiwa bersejarah.
- (2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya, terlarang. Misalnya video tentang kehidupan harimau dihutan belantara, hewan berbahaya di laut, atau pusat reactor nuklir, dsb.
- (3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang bendah atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantraan maket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit llistrik. Dengan mikroskop, lide atau film siswa memperoleh gambaran tentan bakteri, amubah, atau hewan yang tidak dapat

dilihat dengan mata secara langsung.

- (4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, misalnya rekaman suara, denyut nadi atau jantung
- (5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap, maka dengan bantuan gambar fotret, slide, film, video, siswa atau pembelajar dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dsb.
- (6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya didekati, seperti mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran atau musibah lainnya
- (7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/ sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia, seperti jantung, paru-paru atau alat pencernaan lainnya.
- (8) Dengan mudah memperbandingkan sesuatu, maka dengan bantuan gambar, model atau foto, siswa dapat dengan mudah memperbandingkan dua benda yang berbeda sipat dan ukuran serta warnanya.
- (9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, maka dengan video proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak. Dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
- (10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompatan tinggi, tehnik loncat indah yang disajikan secara atau pada saat

tertentu yang sudah berhenti.

- (11) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung, maka dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak dan seterusnya.
- (12) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang Panjang/ lama. Setelah melihat proses pengilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video, hasilnya akan lebih baik.
- (13) Dapat menjangkau audience yang besar jumlah dengan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa atau pebelajar dapat mengikuti kuliah yang disajikan oleh seorang professor dalam waktu bersamaan.
- (14) Pebelajara dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, ritme/ tempo masing-masing dengan modul atau pengajaran berprogram, pebelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan dan kecepatan masing-masing.

2.1.3 Landasan Media

Ada beberapa tinjauan landasan penggunaan media pembelajaran yang dijelaskan pada bagian ini antara lain; landasan filosofis (pendekatan humanism dan teknologi), landasan psikologis (hakekat belajar, persepsi dan kerucut pengalaman dan landasan teknologis (hakekat teknologi pembelajaran dan sumber belajar) serta landasan empiric (kaitan antara penggunaan media dengan hasil belajar).

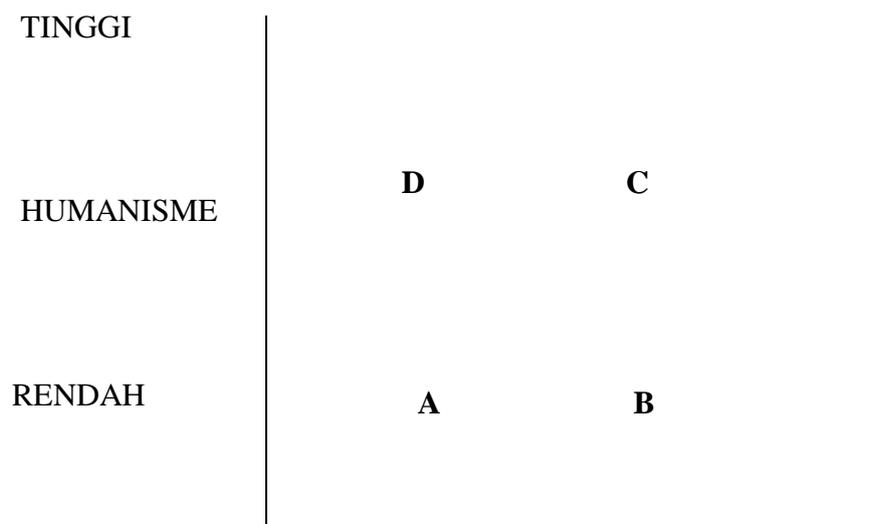
2.1.3.1. Landasan Filosofis

Penggunaan berbagai jenis media hasil teknologi baru dalam suatu pembelajaran, akan berdampak pada proses pembelajaran yang kurang manusiawi (anak dianggap seperti robot yang dapat belajar sendiri dengan mesin). Dengan kata lain penerapan teknologi dalam

pembelajaran akan terjadi “dehumanisasi” .benarkah pendapat tersebut?.bukankah dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran justru siswa atau pebelajar dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar dan pribadinya.dengan kata lain siswa (pebelajar) di hargai harkat kemanusiaanya di beri kebebasan untuk menentukan pilihha, baik cara maupun alat belajar yang sesuai dengan kemampuannya. jadi penerapan teknologi tidak berarti tidak memanusiakan manusia.

Perbedaan pendapat tersebut sebenarnya tidak perlu ada yang penting bagaimana pandangan guru atau pembelajar terhadap siswa atau pebelajar dalam proses pembelajaran. Jika pembelajaran menganggap setiap pebelajar mempunyai kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan sendiri yang berbeda dengan yang lain , maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang di lakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanisme (memanusiakan manusia).

Pendapat lain mengemukakan bahwa antara teknologi dan humanisme, keduanya dapat muncul bersamaan. Ada empat (4) macam kombinasi antara teknologi dan humanisme akan lebih jelas dengan bagan berikut :



Keterangan Bagan (Henich, 1996)

Teknologi dan humanisme bukan dua hal yang harus dipertentangkan, tetapi keduanya merupakan variabel dalam proses pembelajaran yang dapat berskala tinggi atau renda:

1. Proses pembelajaran yang tanpa ada atau sangat kecil terjadi interaksi antara pembelajar dengan pembelajar, dan juga sangat terbatas penggunaan media, jadi kadar humanism maupun teknologi rendah.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan modul yang dipersiapkan untuk belajar mandiri, tujuan, bahan ajar, cara belajar dan format penilaian hasil belajar telah dimuat semuanya pada modul, jadi kadar humanism rendah dan teknoogi tinggi
3. Pembelajaran sama dengan B, tetapi pebelaja diberi kesempatan untuk menentukan topik yang akan dipelajari berdasarkan minatnya dengan cara konsultasi dengan pelajar. Setiap tahap penyelesaian modul diadakan konsultasi anantara pembelajar dengan pembelajar untuk menentukan kegiatan tahap berikutnya. Secara terbuka pembelajar mengemukakan permasalahan yang dijumpainya kepada pembelajar dan diadakan diskusi untuk memecahkan masalah yang ada. Pembelajaran ini tinggi kadar humanisme maupun teknologinya.
4. Pembelajaran dengan cara pemberian tugas kelompok untuk membaca bahan pelajaran, kemudian diadakan konsultasi dan diskusi. Berdasarkan penilaian Bersama tentang hasil pembelajaran mereka, baru kemudian ditentukan tugas berikutnya. Pembelajaran ini rendah kadar teknologinya dan tinggi kadar humanismenya.

2.1.3.2. Landasan Psikologis

Dari hasil kajian psikologis tentang proses pembelajaran yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat di kemukakan hal-hal sebagai berikut:

- (a) Belajar adalah proses yang kompleks dan unik

Hakekat kegiatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan perilaku bagi orang yang belajar. Perubahan prilaku hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu; kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- (b) Persepsi

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui alat indra. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas jika ia mengalami proses persepsi yang jelas pula. Hal-hal yang mempengaruhi kejelasan persepsi antara lain; keadaan alat indra (mata, telinga, penciuman, perasa dan perabaan), perhatian dan minat, pengalaman serta kejelasan obyek yang di amatinya.

(c) Kontinum kongkrit – abstrak

Dari hasil kajian psikologis dikemukakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dari pada yang abstrak. Dalam proses pembelajaran terdapat rintangan untuk menunjukkan hal yang kongkrit (wujud benda nyata) sampai dengan yang abstrak (simbol Bahasa lisan).

2.1.3.3. Landasan Teknologis

(a) Teknologi dalam pembelajaran (Pendidikan)

Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat khususnya bidang mekanik dan elektronik, maka dapat memperkaya sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, film, video, computer dll.

(b) Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran (intruksional) adalah bagian dari teknologi Pendidikan, berdasarkan konsep bahwa pembelajaran adalah bagian dari Pendidikan. Teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

2.1.3.4 Landasan Empirik

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media intruksional dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajarnya. Artinya

bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media visual, seperti gambar, diagram video, atau film. Sedangkan siswa yang memiliki tipe belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari media audio seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru (pembelajar). Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa (pembelajar) dari kedua tersebut jika menggunakan media audio visual.

Atas dasar pengalaman tersebut, maka prinsip penyesuaian anata jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan perbedaan individual siswa menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan berlandaskan kesukaan guru tetapi atas dasar karakteristik siswa (pembelajar) dan karakteristik media itu sendiri.

2.1.4 Pengelompokkan Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

a) Teknologi cetak

lalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi statis melalui proses pencetakkan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil t eknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografi dan reproduksi. Terdapat dua komponen pokok dalam teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan presepsi visual, membaca, memproses, dan teori belajar.

b) Teknologi audio-visual

lalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya

melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

c) Teknologi berbasis computer

Ialah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-prosesor. Perbedaan teknologi berbasis komputer ini dengan dua lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran pada umumnya dikenal sebagai computer-assisted instruction (pembelajaran dengan bantuan komputer).

d) Teknologi gabungan

Ialah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

2.1.5 Klasifikasi dan karakteristik Media Pembelajaran

2.2.5.1 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media dalam teknologi pembelajaran adalah merupakan sumber belajar yang sekaligus merupakan komponen dari sistem intruksional disamping pesan, orang, teknik, latar (setting) dan peralatan. Media merupakan perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pembelajaran yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan atau perangkat keras (hardware). Perangkat keras atau peralatan hanya merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media.

Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khasanah pembelajaran seperti ilmu cetak-mencetak, komunikasi, dan pesatnya laju perkembangan teknologi elektronik media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format

seperti; modul, cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, computer dan sebagainya, yang masing-masing memiliki ciri-ciri dan kemampuannya sendiri. Dari kondisi dan kenyataan seperti inilah maka kemudian timbul usaha-usaha penataan dan pengelompokan atau klasifikasi media menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya.

Banyak usaha yang telah dilakukan oleh ilmuwan dalam mengklasifikasi media yang menjadi perhatiannya, terutama bila dikaitkan dengan kegiatan pengembangan pelajaran. Upaya mengklasifikasi media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya, seperti diungkapkan oleh Schramm (1977), media dikelompokkan menurut karakteristik ekonomis, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan control oleh pemakai, selanjutnya dikatakan bahwa klasifikasi media juga dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsanagan panca indera yaitu; penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, dan penciuman. Sadiman (1990) menjelaskan bahwa bagaimanapun suatu pengelompokkan apapun bentuk dan tujuannya dapat memperjelas perbedaan dalam fungsi dan kemampuannya, sehingga dapat dipergunakan dalam menentukan pilihan atas media.

Degeng (1989) menjelaskan bahwa sekurang-kurangnya ada 5 cara dalam mengklasifikasi media pembelajaran, yaitu:

- 1). Tingkat kecermatan representasi,
- 2). Tingkat interaksi yang mampu ditimbulkannya
- 3). Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki,
- 4). Tingkat motivasi yang mampu ditimbulkannya,
- 5). Tingkat biaya yang diperlukan.

Pembelajaran dapat diklarifikasikan menjadi beberapa klarifikasi menurut Reigeluth (1992) antara lain sebagai berikut:

- a) Media berbasis manusia yang bias berupa guru, widyaiswara, tutor, instruktur, pelatih, dsb.
- b) Media berbasis cetak yang bisa berupa buku teks, modul, lks, poster, pamphlet, browser, dsb.
- c) Media berbasis visual yang bisa berupa buku, gambar, grafik, foto, bagan, dsb.
- d) Media berbasis audio-visual bisa berupa video, film, televisi, dsb.
- e) Media berbasis computer bisa berupa web learning, powerpoint, CD interaktif, internet, dsb.

Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap .

2.2.5.2 Bentuk-bentuk media audio-visual

Bentuk–bentuk media audio–visual yang dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam yaitu:

- a) Medio audio visual gerak Media yang akan menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Contoh film dan media audio pada umum lainnya.
- b) Media audio semi gerak Media audio semi gerak adalah media yang akan membantu dalam proses media audio visual gerak. Contoh telewriter, mouse dan media board.
- c) Media visual gerak Media yang hanya mengandalkan indera penglihatan dan menunjukkan gambar atau symbol yang bergerak. Contoh film bisu dan film kartun.
- d) Multimedia Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan tujuan tertentu.

Elemen informasi yang dimaksudkan berupa teks, grafik, gambar foto, animasi, audio dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut penulis menggunakan jenis media audio visual. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran selain bisa dilihat namun juga bisa di dengar. Media yang dikembangkan dalam penulisan ini adalah Videoscribe yang merupakan multimedia video audio visual gerak.

2.2.5.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri berdasarkan jenis, sifat dan bentuknya. Masing-masing media juga memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Dengan kata lain tidak ada satupun media media yang mengatasi dan mengungguli media lainnya dalam segala aspeknya, sehingga dapat menggantikan segala bentuk media yang lain. Karena itu perlu dipahami ciri karakteristik media. Ini akan menjadi salah satu factor dalam penentuan atau pemilihan media berikutnya.

Karakteristik atau ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan dan maksud pengelompokannya antara lain seperti; 1) *Schramm* mengelompokkan media menurut karakteristik pemakai ekonomis, lingkup sasarannya yang dapat dilihat, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai. 2) *Gagne* mengelompokannya dengan melihat kemampuan media membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap dan penciuman. Juga dilihat dari kesesuaiannya dengan tingkatan hirarki belajar. 3) *Kemp* mengemukakan karakteristik media adalah berdasarkan karakteristik dasar pemilihan sesuai dengan pembelajar tertentu, seperti ungkapannya "*the question of what media attributes are necessary for a given learning situation be comes the basis for media selection*"

Untuk tujuan pembelajaran, berikut ini akan diuraikan karakteristik dari beberapa jenis media yang sering dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dijelaskan pula kelebihan dan kelemahan masing-masing media tersebut yaitu:

a. Media Visual atau grafis

Media visual biasa juga disebut dengan istilah media grafis. Media visual atau grafis berkaitan dengan indra penglihatan. Media ini apabila dipergunakan pada kegiatan pembelajaran, maka ia berfungsi untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada penerima pesan dalam hal ini adalah pembelajar atau siswa. Saluran yang dipergunakan menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafikkan.

b. Media Audio

Media Audio adalah media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau suara. Media audio berbeda dengan media grafis (Visual). Media ini dalam menyampaikan pesan berupa rangsangan suara, mengandalkan indera pendengaran. Pesann yang disampaikan dituangkan dalam lambing-lambang auditif, baik verbal yang dituangkan dalam Bahasa lisan maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio antara lain; radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, telephon, laboratorium Bahasa dan rekaman tulisan jauh.

c. Media Proyeksi

Media pembelajaran proyeksi adalah jenis media pembelajaran yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan dengan cara memproyeksikan terlebih

dahulu dengan memakai alat proyektor. Media ini bertujuan untuk memberikan informasi actual, memberikan persepsi yang benar dan cepat, terutama dalam mengembangkan keterampilan, merangsang apresiasi terhadap seni, gejala alam, orang dan sebagainya.

Jenis media pembelajaran proyeksi adalah film bingkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang mikropis, overhead proyektor, stereo proyektor, micro proyektor dan techitodscopes.

d. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan gabungan dua sistem, yaitu secara audio (dengar) dan visual (lihat), media ini saling mengatasi kelemahan yang terdapat pada masing-masing apabila digunakan secara terpisah. Media audio visual ini dianggap lebih efektif, oleh karena sekaligus dapat merangsang penglihatan dan pendengaran. Media audio visual dalam klasifikasinya cukup banyak jenisnya, antara lain; Televisi (Tv), Video, permainan dan simulasi, dsb.

2.2 Motivasi

2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Priansa dalam Hakim, S.A. dan Harlinda Syofyan (2017:250), motivasi belajar siswa merupakan pendorong yang akan menggambarkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar. Secara teknis, istilah motivasi berasal dari kata Latin *Movere*, yang berarti bergerak yang dipahami sebagai proses yang dimulai dengan defisiensi fisiologis atau psikologis yang menggerakkan perilaku atau dorongan yang ditujukan untuk tujuan atau insentif. Menurut Moorhead dan Griffin (2013:270), motivasi adalah hasrat, keinginan, harapan, tujuan, sasaran, kebutuhan, dorongan, motivasi, dan insentif. Motivasi adalah proses terbentuknya motif yang menyebabkan seseorang melakukan sebuah aksi (Sharon B. Buchbinder RN & Nancy H. Shanks 2007 : 24). Motivasi adalah gabungan dari faktor internal seperti tujuan hidup dan lain-lain dan

juga faktor eksternal seperti hadiah dan hukuman. Faktor pembentuk motivasi ini selalu berubah dari waktu ke waktu (OpenStax College 2014 : 334).

Dari pendapat diatas peneliti cenderung mengarah pada pendapat Moorhead dan Griffin (2013:270) sebagai definisi motivasi. Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah hasrat, keinginan, harapan, tujuan, sasaran, kebutuhan, dorongan, motivasi, dan insentif. Motivasi membuat seseorang bergeak melakukan sesuatu.

2.2.2 Komponen Motivasi

Didalam Ivancevich dan Konopaske (2006:148), terdapat empat pendekatan isi yang penting terhadap motivasi:

2.2.2.1 Hierarki Kebutuhan Maslow



Gambar 2.2 Hierarki Kebutuhan

Menurut Abraham Maslow, perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh motivasi. Hal ini menyebabkan Maslow menganjurkan sebuah teori motivasi dengan tujuan untuk mengarahkan perilaku manusia agar bisa diarahkan untuk mencapai tujuan.

Maslow mengatakan bahwa motivasi menyebabkan perilaku yang diarahkan pada tujuan. Melalui motivasi, manusia bisa diarahkan untuk kebutuhan tertentu. Bagi seorang pimpinan organisasi perlu mengetahui kebutuhan dari bawahannya. Maslow merumuskan sebuah teori yang kemudian disebut dengan teori hierarki kebutuhan atau "The Need Hierarchy Model".

Teori Maslow ini terdiri dari tingkatan kebutuhan manusia sesuai dengan skala prioritas. Menurut Maslow, jika kebutuhan dasar terpenuhi maka seseorang dengan sendirinya akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan berikutnya. Maslow juga beranggapan bahwa kebutuhan individu berfungsi sebagai kekuatan pendorong dalam perilaku seseorang.

Dalam teori hierarki kebutuhan dari Abraham Maslow, kebutuhan manusia dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) **Kebutuhan fisiologis:** merupakan kebutuhan dasar seseorang yang meliputi makanan, pakaian, tempat tinggal, udara, air, dll. Kebutuhan ini berhubungan dengan kelangsungan hidup dan pemeliharaan kehidupan manusia. Tanpa memenuhi kebutuhan ini, maka seseorang akan kesulitan untuk bertahan hidup.
- b) **Kebutuhan keselamatan:** Kebutuhan ini juga penting bagi manusia. Semua orang menginginkan keamanan kerja, perlindungan terhadap bahaya, keamanan properti, dan lainnya. Biasanya kebutuhan ini akan muncul setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi.
- c) **Kebutuhan sosial:** Kebutuhan ini muncul dari masyarakat. Manusia merupakan makhluk sosial sehingga butuh untuk berinteraksi dengan manusia lain. Kebutuhan ini menjadi penting karena manusia pada hakikatnya tidak bisa hidup sendiri, manusia butuh orang lain sebagai bentuk interaksi sosial. Misalnya cinta, kasih sayang, rasa memiliki, persahabatan, percakapan, dan lainnya.
- d) **Kebutuhan penghargaan:** Kebutuhan ini berhubungan dengan keinginan untuk menghargai diri sendiri, pengakuan dan rasa hormat dari orang lain. Sebagaimana manusia sebagai makhluk sosial, maka seseorang akan merasa bahwa dirinya ingin dihargai oleh orang lain. Seseorang ingin merasa dibutuhkan oleh orang lain dan ingin orang lain melihat dirinya sebagai seseorang yang spesial.
- e) **Kebutuhan aktualisasi diri:** Ini adalah kebutuhan dari tatanan tertinggi dan kebutuhan

ini ditemukan pada orang yang sebelumnya kebutuhannya dipenuhi. Kebutuhan ini mencakup kebutuhan untuk pelayanan sosial ataupun meditasi. Dengan cara aktualisasi diri, seseorang dianggap sudah lebih dihargai lagi. Seseorang akan melakukan pelayanan bagi orang lain sehingga menjadikan dirinya bermakna lebih bagi orang banyak.

2.2.2.2 Teori ERG Alderfer

Alderfer sepakat dengan Maslow bahwa kebutuhan individu diatur dalam suatu hierarki. Akan tetapi, hierarki kebutuhan yang dia ajukan hanya melibatkan tiga rangkaian kebutuhan (Alderfer, Clayton P;1972):

- a) Eksistensi (existence). Kebutuhan yang dipuaskan oleh faktor-faktor seperti makanan, udara, imbalan, dan kondisi kerja.
- b) Hubungan (relatedness). Kebutuhan yang dipuaskan oleh hubungan sosial dan interpersonal yang berarti.
- c) Pertumbuhan (growth). Kebutuhan yang terpuaskan jika individu membuat kontribusi yang produktif atau kreatif.

Menurut Mc Donald dalam Oemar Hamalik (2001:158), mendefinisikan motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi tumbuh didorong oleh kebutuhan (need) seseorang, seperti kebutuhan menjadi kaya, maka seseorang berusaha mencari penghasilan sebanyak-banyaknya.

Motivasi ini dapat juga dikaitkan dengan persoalan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri- ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhankebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri (Sardiman A.M, 2005:76).

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2003:61) istilah motivasi diartikan sebagai kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu. Kekuatan tersebut menunjukkan suatu kondisi dalam diri individu untuk mendorong atau menggerakkan individu tersebut untuk mampu melakukan kegiatan mencapai sesuatu tujuan. Pendapat yang diungkapkan oleh Ngalim Purwanto (2003:61), motivasi atau dorongan adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (goal) atau perangsang (incentive).

Dari beberapa definisi tersebut, maka motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengalihkan, dan menopang tingkah laku manusia. Oleh karena itu motivasi juga dipengaruhi oleh keadaan emosi seseorang. Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Kecenderungan sukses ditentukan oleh motivasi dan peluang serta intensif, begitu pula sebaliknya dengan kecenderungan untuk gagal.

Berikut ini pendapat Mc. Donald mengenai motivasi yang dikutip oleh Sardiman (2005:74). Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian ini mengandung tiga elemen penting, yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/“feeling”, afeksi seseorang.

Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.

3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam

hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Merujuk dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang dapat membuat seseorang untuk dapat mencapai suatu tujuan dalam belajar. Kecenderungan sukses ditentukan oleh motivasi dan peluang serta intensif, begitu pula sebaliknya dengan kecenderungan untuk gagal.

2.2.3. Fungsi Motivasi Belajar

Proses belajar akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu tugas dan tanggungjawab seorang pendidik (guru). Menurut Sardiman (2012 : 85) menyatakan bahwa “motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi”.

Baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik mempunyai fungsi sebagai pendorong, penggerak dan penyeleksi perbuatan. Karena itulah baik dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar. Menurut Syah (2008: 157), fungsi motivasi sebagai berikut:

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Motivasi berhubungan erat dengan suatu tujuan. Dengan demikian motivasi dapat mempengaruhi adanya kegiatan. Dalam kaitannya dengan belajar motivasi merupakan daya penggerak untuk melakukan belajar. Sardiman (2003: 85), mengemukakan bahwa motivasi mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Jadi motivasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak yang akan digerakkan.
- 2) Menentukan arah perbuatan yakni tujuan yang akan dicapai. Jadi motivasi dapat memberikan kegiatan yang dikerjakan agar sesuai dengan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan yang harus dikerjakan yang sesuai untuk mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Senada dengan pendapat di atas, Purwanto (2006 : 70-71) berpendapat bahwa setiap motif itu bertalian erat dengan suatu tujuan dan cita-cita. Makin berharga tujuan itu bagi yang bersangkutan, makin kuat pula motifnya sehingga motif itu sangat berguna bagi tindakan atau perbuatan seseorang. Guna atau fungsi dari motif-motif itu adalah :

- 1) Motif itu mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Motif itu berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang memberikan energi (kekuatan) kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas.
- 2) Motif itu menentukan arah perbuatan, yakni kearah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah penyelewengan dari jalan yang harus diempuh untuk mencapai tujuan itu. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula terbentang jalan yang harus ditempuh.
- 3) Motif menyeleksi perbuatan kita. Artinya menentukan perbuatan-perbuatan

mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan dengan menyampingkan perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasar fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai pendorong dan pengarah seseorang atau siswa pada aktifitas mereka dalam pencapaian tujuan belajar.

2.2.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Motivasi belajar tidak mungkin akan tumbuh dengan sendirinya, banyak faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya motivasi belajar. Menurut Yusuf (2009: 23) menyatakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Menurut Mudjiman (2007: 43) ada delapan faktor yang mempengaruhi terbentuknya motivasi belajar, yaitu :

- 1) Faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar
- 2) Faktor kebutuhan akan belajar
- 3) Faktor kemampuan melakukan kegiatan belajar
- 4) Faktor kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar
- 5) Faktor pelaksanaan kegiatan belajar
- 6) Faktor hasil belajar
- 7) Faktor kepuasan terhadap hasil belajar
- 8) Faktor karakteristik pribadi dan lingkungan terhadap proses pembuatan keputusan.

Ada banyak faktor-faktor motivasi belajar, menurut pendapat Purwanto (2006: 102), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual. Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

- 2) Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk ke dalam faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Berdasarkan beberapa faktor yang telah dikemukakan di atas, dapat kita ketahui bahwa keberhasilan proses belajar bukan hanya dipengaruhi oleh diri sendiri/siswa tetapi faktor lingkungan sekitar siswa dan sarana prasarana yang ada serta peranan guru juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

2.2.5 Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang sangat strategis dalam aktifitas belajar seseorang. Tidak ada seseorang yang belajar tanpa adanya motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka ada prinsip-prinsip motivasi harus diketahui. Menurut Djamarah (2011: 152), ada beberapa prinsip motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar
- 2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar
- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman
- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
- 5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar
- 6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

Motivasi belajar optimal maka harus diketahui prinsip-prinsipnya, menurut Kenneth H Hover (Hamalik, 2003: 163) mengemukakan prinsip-prinsip motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Pujian akan lebih efektif daripada hukuman.

- b. Semua murid mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis (yang mendasar) tertentu yang harus mendapat kepuasan.
- c. Motivasi yang berasal dari dalam individu akan lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar.
- d. Terhadap perbuatan yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan usaha pemantauan
- e. Motivasi itu mudah menjalar atau tersebar terhadap orang lain.
- f. Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang Motivasi
- g. Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakan daripada apabila tugas-tugas tersebut dipaksakan oleh guru.
- h. Pujian-pujian yang datang dari luar kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat.
- i. Teknik dan proses belajar yang bervariasi cukup efektif untuk memelihara minat siswa.
- j. Manfaat minat yang dimiliki oleh murid adalah bersifat ekonomis.
- k. Kegiatan-kegiatan yang kurang merangsang akan diremehkan oleh siswa yang tergolong pandai.
- l. Kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar.
- m. Kecemasan dan frustrasi yang lemah dapat menimbulkan kesulitan belajar.
- n. Apabila tugas tidak terlalu sukar dan apabila tidak ada maka frustrasi secara cepat menuju ke demoralisasi.
- o. Setiap siswa memiliki tingkat frustrasi yang berbeda.

- p. Tekanan kelompok kebanyakan efektif dalam motivasi dari pada tekanan dari orang tua atau guru
- q. Motivasi yang besar erat hubungannya dengan kreativitas murid.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip motivasi dimiliki oleh siswa itu sendiri atau bahkan didapatkan siswa dari orang lain. Selain itu prinsip-prinsip motivasi ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar ataupun proses pembelajaran di sekolah.

2.2.6 Indikator Motivasi Belajar

Motivasi merupakan peristiwa yang tidak dapat diamati. Namun terdapat beberapa indikator yang mengindikasikan keberadaan motivasi belajar dalam diri anak didik (Syamsuddin, 2007: 40), antara lain:

- 1) Durasi kegiatan: lama kemampuan siswa menggunakan waktunya untuk belajar.
- 2) Frekuensi kegiatan: seberapa sering siswa belajar.
- 3) Persistensi siswa: ketetapan siswa dan juga kelekatan siswa pada tujuan belajar yang ingin dicapai.
- 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan.
- 5) Pengabdian dan pengorbanan siswa dalam belajar.
- 6) Tekun menghadapi tugas.
- 7) Tingkat aspirasi siswa yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar.
- 8) Tingkat kualifikasi prestasi.

Adapun menurut Uno (2007: 23) indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi seseorang antara lain:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil menguasai materi dan mendapatkan nilai yang tinggi dalam kegiatan belajarnya.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa merasa senang dan memiliki rasa membutuhkan terhadap kegiatan belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang. Siswa memiliki harapan dan cita-cita atas materi yang dipelajarinya.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa merasa termotivasi oleh hadiah atau penghargaan dari guru atau orang-orang disekitarnya atas keberhasilan belajar yang telah mereka capai.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Semua merasa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga Memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.
- 7) Siswa merasa nyaman pada situasi lingkungan tempat mereka belajar.

Sedangkan menurut Sudjana (2009: 61), indikator motivasi belajar adalah sebagaimana berikut ini:

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
- 3) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai indikator motivasi belajar, maka dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar diantaranya adalah kesiapan dalam belajar, lingkungan dapat memotivasi siswa, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar, adanya pemberian dan penghargaan dalam proses pembelajaran, ulet menghadapi kesulitan.

2.2.7 Motivasi Intrinsik

a. Pengertian Motivasi Intrinsik

Terdapat macam-macam motivasi, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik”. Menurut Djamarah (2011: 149), motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi Intrinsik menurut Syaiful dalam Marsudi. (2016: 19) adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Senada dengan pendapat di atas, menurut Gunarsa (2008 : 50), motivasi intrinsik merupakan dorongan yang kuat berasal dari dalam diri seseorang. Sedangkan Santrock (2003 : 476) mengatakan motivasi intrinsik adalah keinginan dari dalam diri seseorang untuk menjadi kompeten dan melakukan sesuatu demi usaha itu sendiri. Hakim (2008 : 28) mengemukakan motif intrinsik adalah motif yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan motivasi intrinsik adalah motivasi yang kuat berasal dari dalam diri individu tanpa adanya pengaruh dari luar yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki, semakin memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, tetapi di dalam motivasi intrinsik terdapat beberapa faktor juga yang

mempengaruhinya, menurut Yusuf (2009 : 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. faktor intrinsik tersebut antara lain:

1) Faktor fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsifungsi fisik terutama panca indera.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

Ada beberapa unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi belajar intrinsik menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010 : 97-98), yaitu:

a) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita untuk “menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar.

b) Kemampuan belajar

Kemampuan belajar meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi. Dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berpikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berpikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berpikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarinya). Siswa yang

mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses dan karena kesuksesan akan memperkuat motivasinya.

c) Kondisi jasmani dan rohani siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani dapat mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, mengantuk atau kondisi emosional siswa seperti marah-marah akan mengganggu konsentrasi atau perhatian belajar siswa.

Adapun faktor-faktor intrinsik yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010: 54-62) adalah sebagai berikut.

a. Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.

b. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan

rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari itu diperoleh kepuasan.

d. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena senang belajar.

Berdasarkan uraian diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik peneliti cenderung kepada pendapat Mudjiono (2010: 97-98) yaitu cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan belajar, dan kondisi jasmani dan rohani siswa. Dimana faktor-faktor ini dapat muncul dari dalam setiap individu. Oleh karena itu, bagi para guru hendaknya memperhatikan faktor-faktor ini sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.2.8 Motivasi Ekstrinsik

a. Pengertian Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik menurut Oemar Hamalik (2001:163), motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. “Motivasi ekstrinsik terjadi jika individu melakukan sesuatu karena alasan-alasan ekstrinsik seperti ingin menyenangkan orang lain (guru, orang tua) atau untuk menghindari hukuman” (Eva Latipah, 2012: 175). Menurut M. Daryono (1997: 57), motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik) yaitu dorongan yang datang dari luar (lingkungan), misalnya dari orang tua, teman-teman atau masyarakat. Menurut Singgih D. Gunarsa (1989: 105), faktor ekstern adalah fasilitas, sarana dan lapangan, metode latihan, dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat dijadikan sebagai indikator yang mempengaruhi faktor motivasi ekstrinsik dalam penelitian faktor-faktor yang memotivasi siswa belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Asyafi'iyah Baruga Kendari.

b. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, tetapi di dalam motivasi ekstrinsik terdapat beberapa faktor juga yang mempengaruhi, menurut Menurut M. Daryono (1997: 57), motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik) yaitu dorongan yang datang dari luar (lingkungan) misalnya dari orang tua, teman-teman atau masyarakat.

1) Lingkungan

Lingkungan mencakup segenap stimulasi yang diterima oleh individu mulai sejak konsepsi, kelahiran sampai matinya, (M. Daryono, 1997: 129). Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Menurut Syaiful Bahri dalam buku Psikologi Belajar (2008:176-179) anak didik sebagai makhluk hidup yang tergolong kelompok biotik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Lingkungan alami merupakan lingkungan tempat tinggal anak didik, sedangkan lingkungan sosial budaya merupakan bagian dari anggota masyarakat. Masyarakat berpengaruh terhadap belajar siswa. Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadi. Namun hal tersebut juga dapat merugikan siswa jika tidak pandai dalam mengatur waktu maka belajarnya juga akan terganggu. Kondisi lingkungan yang baik tentu akan turut mendukung kegiatan belajar, sehingga tujuan yang telah direncanakan akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan merupakan tempat tinggal seseorang yang meliputi fisik, sosial, dan budaya dalam masyarakat. Lingkungan berpengaruh terhadap pertumbuhan seseorang.

2) Keluarga

Keluarga dapat diartikan sebagai pihak yang ada hubungan darah atau keturunan yang dapat dibandingkan dengan “clan” atau marga dalam arti sempit keluarga meliputi orang tua dan anak. Menurut Abu Ahmadi (1998:103) keluarga adalah wadah yang sangat penting diantara individu dan group, dan merupakan kelompok sosial yang pertama dimana anak-anak menjadi anggotanya. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga maupun keadaan ekonomi keluarga. Pengaruh keluarga dalam hal ini misalnya, cara orang tua dalam mendidik dan dukungan orang tua terhadap anak. Seorang anak yang biasa dimanja akan menjadi pribadi yang selalu tergantung pada orang lain dan akan bertindak seenaknya sendiri termasuk dalam hal belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan kelompok sosial pertama yang mempengaruhi pembentukan anak melalui relasi, interaksi, dan komunikasi antar anggota keluarga.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Di dalam motivasi ekstrinsik juga terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Yusuf (2009 : 23) motivasi ekstrinsik antara lain :

1) Faktor sosial

Merupakan faktor yang berasal dari manusia di sekitar lingkungan siswa. Faktor sosial meliputi guru, konselor, teman sebaya, orang tua, tetangga, dan lain-lain.

2) Faktor non-sosial

Faktor non-sosial merupakan faktor yang berasal dari keadaan atau kondisi fisik di sekitar siswa. Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), dan fasilitas belajar (sarana dan prasarana).

Ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010 : 99-100), yaitu :

1) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal atau keluarga, lingkungan pergaulan atau teman sebaya, dan kehidupan masyarakat. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib, dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

2) Unsur-unsur dinamis belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Unsur dinamis pada siswa terkait kondisi siswa yang memiliki perhatian, kemauan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup yang diberikan oleh lingkungan siswa.

3) Upaya guru membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penugasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa dan mengatur tata tertib di kelas atau sekolah.

Ada beberapa faktor-faktor ekstrinsik yang mempengaruhi belajar Menurut Slameto (2010: 63-71) adalah sebagai berikut.

a) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Akibatnya siswa menjadi malas untuk belajar. Guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien dan efektif.

b) Alat pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

c) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa, sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya, ada tiga, yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik, dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar. Lingkungan fisik sekolah, sarana dan prasarana, perlu ditata dan dikelola, supaya menyenangkan dan membuat siswa betah belajar. Kecuali kebutuhan siswa terhadap sarana dan prasarana, kebutuhan emosional psikologis juga perlu mendapat perhatian. Kebutuhan rasa aman misalnya, sangat mempengaruhi belajar siswa.

Kebutuhan berprestasi, dihargai, diakui, merupakan contoh-contoh kebutuhan psikologis yang harus terpenuhi, agar motivasi belajar timbul.

Berdasarkan uraian diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik peneliti cenderung kepada pendapat dari M. Daryono (1997: 57), motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik) yaitu dorongan yang datang dari luar (lingkungan) yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

2.3. *Videoscribe*

2.3.1 Pengertian *Videoscribe*

Pengertian *Videoscribe* merupakan salah satu bentuk video dengan konsep papan tulis dengan menggunakan gambar tangan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Video ini dapat diaplikasikan dengan sebuah program yang mudah digunakan yaitu sparkol (Insum Malawat,2019). *Videoscribe* merupakan pembelajaran berbasis video yang menampilkan materi secara runtun melalui gambar, tulisan, animasi disertai dengan suara. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Banyak sekali penggunaan media pembelajaran melalui media audio-visual seperti *videoscribe* yang bertujuan memberikan penjelasan materi pelajaran dalam bentuk video yang disertai gambar-gambaran yang menarik dalam video yang disajikan. *Videoscribe* juga diartikan sebagai sebuah software yang banyak memiliki animasi unik dan menarik (Miftahul Jan'nah,2019). Dengan karakteristik yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan membuat gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di

dalam software, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimpor ke dalam software tersebut. Pembuatan videoscribe juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, pengguna hanya perlu mendownload software dan diinstal pada PC yang dimiliki (Nurul Imama & ahmad Ma'ruf:2018).

Media *videoscribe* dapat mengilustrasikan konsep yang kompleks dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi siswa, media *videoscribe* ini juga dapat meningkatkan pembelajaran dengan mengkombinasikan audio visual. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan materi, serta mudah diaplikasikan oleh semua guru. Dengan demikian media *videoscribe* ini dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Cita Sari Dewi, et.al:2019).

2.3.2 Fungsi *Videoscribe*

Videoscribe memberikan kemudahan untuk menjelaskan, memasarkan dan memaparkan produk atau jasa anda tanpa membutuhkan desain atau perancang profesional. Tampilan *software* ini mudah digunakan untuk bisnis apa saja, sehingga anda dapat dengan cepat membuat materi presentasi untuk digunakan di website, TV, film, youtube atau DVD video promosi tanpa memerlukan tambahan pengeluaran. Kualitas video yang dihasilkan tidak ecek- ecek (full HD), bisa disesuaikan dengan layar computer anda, wide atau normal. Untuk dunia pendidikan, hal ini sangat cocok diterapkan untuk yang sudah menjalani e-learning. Software ini membantu menjelaskan peta konsep, ilustrasi perca kapan dengan cara baru dan mengesankan (blogspot,2013).

2.3.3 Fitur-Fitur *Videoscribe*

Beberapa fitur yang dimiliki aplikasi *videoscribe* diantaranya adalah : memiliki ribuan gambar yang dapat dipilih, sehingga tidak perlu menggambar atau menjadi

seorang seniman, dapat juga mengolahnya dengan format gambar, SVG pada aplikasi lain.

Memasukan musik pada backsound dari videoscribe maupun musik pilihansendiri. Dapat mengatur durasi video yang diinginkan dengan menentukan waktu setiap objek. Dapat dipublish atau dibuat pada jenis file mp4, wav atau membagikan langsung ke jejaring social (buatkuingat.com, 20 18).

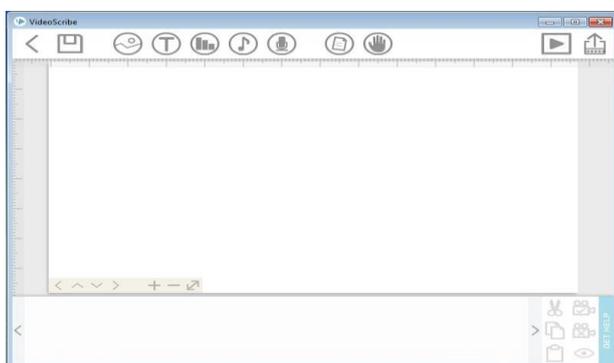
2.3.4 Langkah-Langkah Penggunaan *Videoscribe*

Proses pembuatan media pembelajaran *videoscribe* bisa dilakukan secara online atau offline. Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *videoscribe*.

- 1). Buka aplikasi sparkol videoscribe dan login

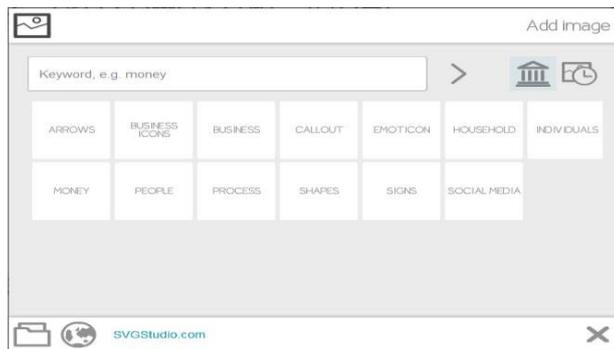


- 2). Jika belum pernah membuat project sebelumnya, maka pilih new, akan tersedia storyboard untuk animasi berlatar putih seperti berikut:



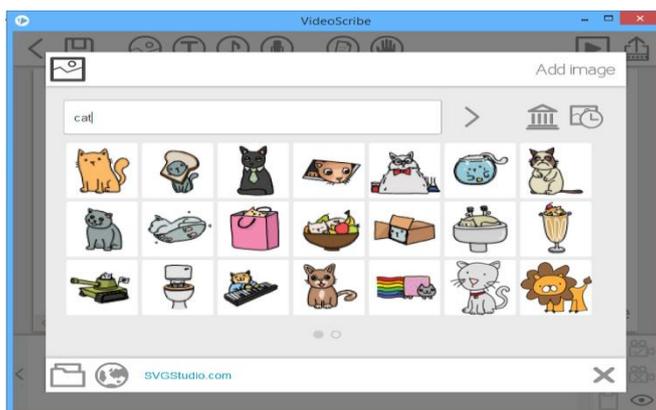
3). Pilih gambar yang ada pada library sesuai kategori gambar seperti

berikut :

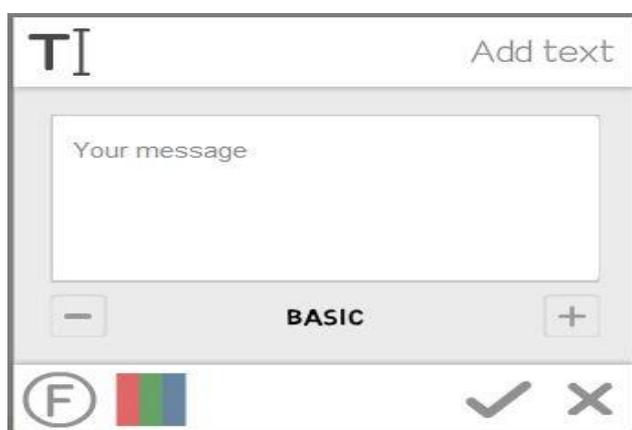


4). Di dalam folder tersebut misal kategori people, akan tampil beberapa pilihan

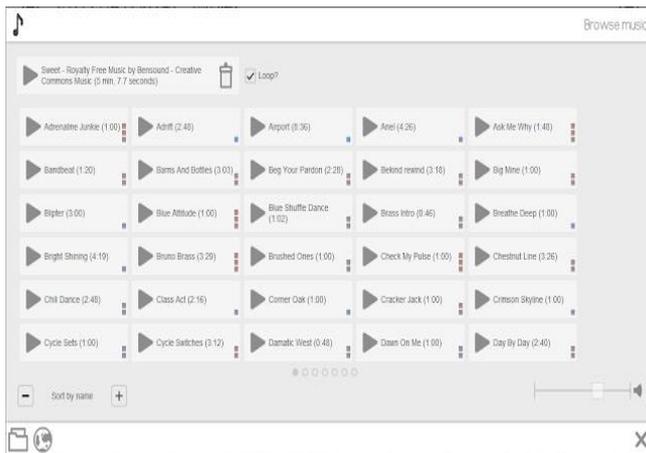
image.



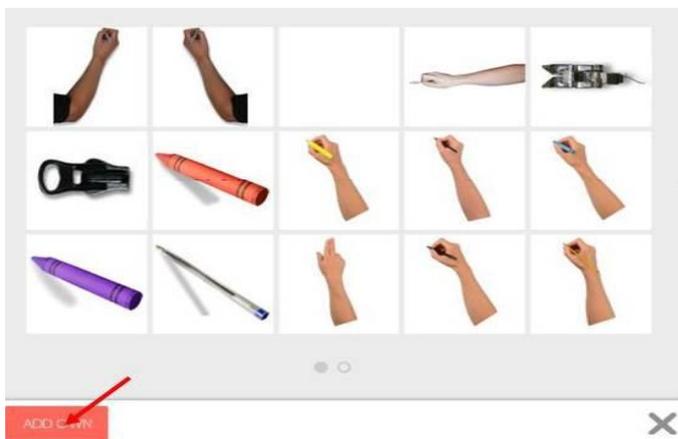
5). Tambahkan teks terlebih dahulu sebagai pengantar.



6). Tambahkan music track atau backsound untuk video.



7). Pilih jenis hand atau bentuk animasi tangan (bisa berupa bentuk tangan, bentuk pulpen dan lain-lain)



Gambar 2.3 Langkah-langkah Pembuatan *Videoscribe*

2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan *Videoscribe*

2.3.5.1. Kelebihan

Keunggulan sparkol *Videoscribe* antara lain:

- 1) Dapat menambah inovasi dan kreatifitas seorang guru/pendidik.
Guru/pendidik lebih berkreasi dalam membuat media pembelajaran.
- 2) Pelajaran lebih terlihat nyata karena dapat melihat gambar secara langsung dalam video.
- 3) Memberikan kemudahan untuk menjelaskan dan memaparkan suatu materi yang akan dipelajari. Siswa tidak hanya mendengarkan apa yang disampaikan

guru/pendidik, tetapi siswa juga bisa melihat melalui video, sehingga siswa mudah dalam memahami materi.

- 4) Menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran dan siswa. Melalui sparkol *videoscribe* ini siswa akan mendapatkan proses pembelajaran yang baru.
- 5) Untuk dunia pendidikan, hal ini sangat cocok diterapkan untuk yang sudah menjalani e-learning.
- 6) Penyajian materi pembelajaran terstruktur, didesain menarik dengan adanya video animasi yang melibatkan tampilan visual audia, movie dan cara penggunaan program yang mudah dipahami.
- 7) Mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, teks, grafik, suara, animasi, video sekaligus desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran (Nurul Imamah&Ahmad Ma'ruf, *op. cit*:92)

2.3.5.2. Kelemahan

Kelemahan sparkol *videoscribe* antara lain:

- 1) Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) Material, pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 3) Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- 4) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- 5) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik.
- 6) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan

secara sempurna.

- 7) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks (Miftahul Jannah:67).

2.4. Sejarah Kebudayaan Islam

2.4.1 Konteks Sejarah Kebudayaan Islam

Konteks Sejarah Kebudayaan Islam Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diawali dengan memahami sisi etimologi dan terminologinya untuk memperoleh kata kunci yang bisa dijadikan landasan dalam mengembangkan pemahaman yang ada. SKI terdiri dari tiga kata yang sangat sarat makna yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam. Ketiga kata ini masih dapat dipetakan lagi menjadi beberapa aspek seperti sejarah kebudayaan, sejarah Islam, kebudayaan Islam, Sejarah Kebudayaan Islam (Isti'anah Abubakar: Artikel).

Pengertian yang lebih komprehensif tentang sejarah adalah “kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia”. Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita merupakan sejarah dalam pengertiannya secara subyektif, karena peristiwa masa lalu itu menjadi pengetahuan manusia, sedangkan sejarah peristiwa merupakan sejarah obyektif, sebab peristiwa masa lampau itu sebagai kenyataan yang masih di luar pengetahuan manusia. Lapangan sejarah meliputi segala pengalaman manusia dan lukisan sejarah merupakan pengungkapan fakta mengenai apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana sesuatu telah terjadi (Dudung Abdurahman, 2011:1).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa kemaasa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah (Peraturan Menteri Agama RI, no 912,2013-34).

2.4.2 Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/ hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-

lain, untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang (2013:35).

2.4.3 Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempunyai ruang lingkup menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam pada masa lampau, mulai dari sejarah h masyarakat arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad S.A.W, sampai dengan masa khulafaurrasyidin.

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, pada nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah di bangun oleh Rasulullah Saw. Dalam rangka membangun kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah islam sebagai bukti peradaban umat islam dimasa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa sejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan

fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam (2013:38)

Diantara tujuan-tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diatas dapat disimpulkan bahwa, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan ilmu pengetahuan yang amat penting dipelajari teruntuk dan terlebih untuk umat islam, dalam hasil dan peninggalan serta peninggalan serta perjuangan dan kisahnya memang dapat diambil banyak ibrah dari Sejarah Kebudayaan Islam tersebut. Begitu istimewanya dan begitu beratnya pejuang-pejuang parah tokoh umat terdahulu untuk membangkitkan dan mengangkat islam sampai pada kejayaan, yang masih terasa hingga saat ini.

2.5 Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian terdahulu, penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

Tabel 1.2 Kajian Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerpan Metode Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Indonesia di SMK Sahid Surakarta.	Persamaannya terletak pada metode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)	Letak perbedaanya, pada penelitian terdahulu ditunjukkan untuk mata pelajaran pengolahan makanan indonesia sementara Penelitian saat ini ditunjukkan untuk mata pelajaran

			SKI, perbedaan yang lain juga pada lokasi penelitian.
2.	Peerapan Media Kartu Gambar Untuk meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran SKI Kelas X Tata Boga Di SMK Negeri 3 Wonosari	Sama-Sama Melakukan Penelitian tindakan kelas (PTK)	Letak perbedaanya, pada penelitian terdahulu ditunjukkan untuk mata pelajaran Tata Boga sementara Penelitian saat ini ditunjukkan untuk mata pelajaran SKI, perbedaan yang lain juga pada lokasi penelitian.
3.	Penerapan media pembelajaran Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS I pada mata pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 7 Wajo	Sama-Sama melakukan penelitian tindakan kelas (PTK)	Perbedaanya terletak pada lokasi tempat penelitian dan imporman yang dituju

4.	Penerapan Media Audiovisual untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada mata pelajaran SKI di Kelas MA Ma'arif Al-Ishlan Bungkal	Persamaan terletak pada mata pelajaran yang dijadikan sumber penelitian	Perbedaan terletak pada lokasi penelitian
----	---	---	---

2.6 Kerangka Pikir

Dalam suatu pembelajaran perlu adanya kerjasama antara guru dan juga siswa hal ini dimaksudkan agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan efisien. Untuk mewujudkan itu semua seorang guru memerlukan pembelajaran yang menarik agar keterlibatan siswa dan motivasi siswa dalam aktivitas belajar di kelas dapat berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

Pada suatu penerapan media pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menjadi aktif agar suasana kelas lebih kondusif. Akan tetapi jika keterbatasan media pembelajaran akan sangat menghambat keberhasilan suatu pembelajaran, hal ini bisa mengakibatkan siswa cenderung pasif. Oleh karena itu salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *vidioscribe*, dengan menggunakan media *vidioscribe*, maka pelajaran akan mudah dipelajari dan dipahami oleh siapa saja. Media *vidioscribe* juga dapat membantu siswa untuk mempelajari gambaran tentang pembelajaran SKI khususnya pada materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz mulai dari sejarah kepemimpinannya dan sitem kepemimpinannya, diharapkan dengan penggunaan media *vidioscribe*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran SKI.

Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran 2. Siswa Kurang aktif dalam pembelajaran SKI 3. Siswa tidak memperhatikan pembelajaran pada saat guru menjelaskan
Tindakan	Penerapan media Pembelajaran <i>Videoscribe</i> Mata Pelajaran SKI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTs As-Syafi'iyah Baruga Kota Kendari
Hasil Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan guru dalam pembelajaran meningkat seiring menggunakan media pembelajaran yang variatif 2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan meningkat 3. Motivasi siswa lebih meningkat 4. Penggunaan media pembelajaran <i>Videoscribe</i> akan meningkatkan motivasi belajar siswa

Gambar 2.4 Kerangka Pikir

2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis tindakan adalah: “Media Pembelajaran *Videoscribe* Mata Pelajaran SKI dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mts As-Syafi’iyah Baruga Kota Kendari”