

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada suatu pembelajaran di sekolah selalu ada perubahan, salah satunya terhadap pemanfaatan perkembangan teknologi pada penyampaian materi pembelajaran. Media adalah alat bantu belajar yang digunakan sebagai sebuah perantara atau penghubung dari pemberian informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa tujuannya untuk menstimulasikan para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti kegiatan pembelajaran secara bermakna. Menurut Laluheru (dalam Muhammad Hasan, dkk, 2021, hlm. 86) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah setiap alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran baik dari guru maupun dari sumber lain kepada penerima yaitu peserta didik (siswa).

Media menurut *National Education Association* (NEA), merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional (dalam Abi dkk 2020, hlm. 4). Sedangkan menurut Sadiman, dkk (dalam Mashuri 2019, hlm. 4) menyebutkan bahwa media digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim dan penerima yaitu guru (pengirim) dan siswa (penerima) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Dari beberapa pendapat di atas mengenai pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) menggunakan berbagai jenis alat perantara baik yang bisa didengar, dilihat, dan dibaca oleh siswa (penerima pesan) dengan baik pada proses pembelajaran di kelas serta kegiatan belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Proses pembelajaran yang berkualitas menjamin pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, keberhasilan pembelajaran ditunjukkan dengan penguasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran, salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran (Primayana, 2019, hlm. 73). Ketersediaan berbagai ragam sumber pembelajaran serta rancangan dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik akan menciptakan suatu lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Adapun sumber belajar yang menarik terdapat pada media pembelajaran sejalan dengan pendapat Tafonao (2018, hlm. 103) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan cara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, emosi, perhatian dan minat belajar. Sehingga proses pembelajaran terjadi untuk menciptakan tujuan pembelajaran secara efektif.

Perbedaan pendapat diatas terhadap media pembelajaran dapat di tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai media pada penyampaian informasi, pesan serta pengetahuan dari guru kepada siswa sehingga dapat mendorong pemikiran, minat dan perasaan siswa untuk mendapatkan informasi sehingga memudahkan dalam belajar, mendorong siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dan sikap siswa akan terbentuk menjadi lebih baik dalam berbagai hal yang bermanfaat bagi kehidupannya sehari-hari. Selaian media Bahan ajar juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai pendukung pada proses belaaajar agar pembelajaran menjadi efektif serta menarik bagi siswa.

Memberikan materi pembelajaran yang sesuai, maka media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan keunggulan yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar siswa di sekolah. Fungsi dan manfaat media pembelajaran ini sesuai dengan jenis media pembelajaran apa yang akan di gunakan karena banyaknya jenis media pembelajaran memiliki suatu fungsi dan keunggulan yang berbeda-beda dari media yang lain.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan bahasa lisan pada penyampaian informasi, selain dapat menimbulkan salah pemahaman bahasa lisan, juga akan menyebabkan kurangnya minat siswa pada saat menerima pesan (materi). Untuk lebih mudah untuk menyampaikan sebuah informasi maka harus dikaitkan dengan pengalaman siswa sendiri. Memberikan sebuah pengalaman langsung kepada siswa bukan hanya soal waktu ataupun perencanaan yang bisa menjadi sebuah penghambat, akan tetapi ada suatu pengalaman tertentu yang di mana tidak bisa dipelajari oleh siswa secara langsung. Oleh karena itu maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai fasilitas dalam penyebaran informasi yang relevan dengan pengalaman. Melalui pembelajaran, media yang akan mengubah suatu kemungkinan dari abstrak menjadi lebih konkrit.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru bisa menyampaikan mater pembelajaran kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata atau ceramah akan tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan. Semakain berkembangnya zaman maka semakin menarik pula media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materri pada pembelajaran. Ada beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran yang di kemukakan oleh Wina Sanjaya (dalam Nurrita, 2018, hlm. 176-177) sebagai berikut :

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru (penyampai pesan) dan siswa (penerima pesan). Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi Kebermaknaan

Media pembelajaran dapat dikatakan lebih bermakna jika pembelajaran bukan hanya untuk meningkatkan penambahan informasi akan tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individual

Dengan adanya perbedaan latar belakang siswa, baik secara pengalaman, gaya belajar, kemampuan yang di miliki siswa maka media pembelajaran dapat memberikan setiap kebutuhan individu yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi lain yang juga di kemukakan oleh Wina sanjaya(2016, hlm. 70-72) di antaranya sebagai berikut :

1) Memanipulasi keadaan obyek tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga di mana siswa mudah memahami pembelajaran tersebut.

2) Mengambil sebuah obyek atau peristiwa tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat mengabadikan sebuah foto, film, atau rekaman melalui video atau audio pada proses penyampaian materi pembelajaran.

3) Menambahkan gairah dan motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat dari pada tidak menggunakan media pembelajaran.

Dari pendapat dia atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai media komunikasi antara guru dan siswa, dapat memotivasi siswa dalam belajar, meningkatkan kemampuan belajar, meningkatkan pola pikir yang sama, perbedaan gaya belajar siswa, serta guru dapat memanipulasi bahan pembelajaran yang lebih konkret,

menambahkan video dalam pembelajaran, dan meningkatkan gairah belajar siswa di kelas.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti media pembelajaran dapat mempengaruhi pola pikir siswa, maka dari itu guru dalam memberikan materi pembelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Hal itu menuntut guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar, sehingga dengan mudah siswa dapat menerima materi pelajaran yang sudah di berikan oleh guru. Pada proses pembelajaran media secara umum memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi guru dengan siswa yang mana pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat media pembelajaran disampaikan Kemp dan Dayton (dalam Karo-Karo, dkk, 2018, hlm. 94) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajarn yaitu :

- 1) Menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media pembelajaran yang di sampaikan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja masih banyak manfaat -manfaat praktis yang lain media pembelajaran. Adapun manfaat praktis dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Azhar Arsyad (dalam Karo-Karo, 2018, hlm. 95) sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memberikan pesan dan informasi yang jelas sehingga memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.
- 2) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian pada proses pembelajaran sehingga menimbulkan motivasi belajar, sehingga siswa langsung berinteraksi dengan lingkungannya, dan minat siswa yang timbul untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman terhadap siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungannya, sehingga memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan guru.

Dari manfaat yang ada diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran, seperti penyampaian materi dapat di seragamkan, pada proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih jelas dan menarik, membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, serta mengubah peran guru menjadi kearah yang positif dan produktif.

d. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran di anggap baik apabila pesan (materi) yang disampaikan sesuai dengan apa sifat pesan tersebut. Karakteristik pesan dan informasi dalam pembelajaran tidak selalu sama, sehingga dibutuhkanlah sebuah media pembelajaran yang tepat dan inovatif untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan (materi) dengan benar. Media pembelajaran yang inovatif merupakan alat bantu sebagai perantara yang bersifat menghasilkan suatu karya atau metode yang baru dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kebanyakan pendidik percaya akan faktor kunci sebuah keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan alat bantu belajar. Ada banyak jenis media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sesuai dengan teknologi sekarang. Menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2006, hlm. 36) jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi lima yaitu ;

- 1) Media Berbasis Manusia (Guru, Instruktur, Tutor, Main-Peran, Kegiatan Kelompok, *Field-Trap*);
- 2) Media Berbasis Cetak (Buku, Penuntun, Buku Latihan (*Zvorkbook*), Alat Bantu Kerja, Dan Lembaran Lepas);
- 3) Media Berbasis Visual (Buku, Alat Bantu Kerja, Bagan, Grafik, Peta, Gambar, Transparansi, Slide);
- 4) Media Berbasis Audio-Visual (Video, Film, Program Slide-Tape, Televisi);
- 5) Media Berbasis Komputer (Pengajaran Dengan Bantuan Komputer, Interaktif Video, *Hypertext*).

Dalam penelitian ini, media yang ingin digunakan ialah perpaduan antara media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer. Media *PowerPoint* yang akan digunakan termasuk ke dalam media yang visualnya berupa video atau program slide-tape. Selain itu media *PowerPoint* juga masuk ke dalam kategori media berbasis komputer karena di dalamnya terdapat pengajaran berbantuan komputer atau laptop. Selain perpaduan antara media audio-visual dan komputer.

2. Media Pembelajaran *PowerPoint*

a. Pengertian Media Pembelajaran *PowerPoint*

PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi komputer di bawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program yang dibuat untuk presentasi yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran. Rusman (dalam Tasyri, 2019, hlm. 23- 24) mendefinisikan bahwa *Microsoft Office PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. *PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Selain untuk presentasi, media *PowerPoint* juga dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi pembelajaran serta kuis yang

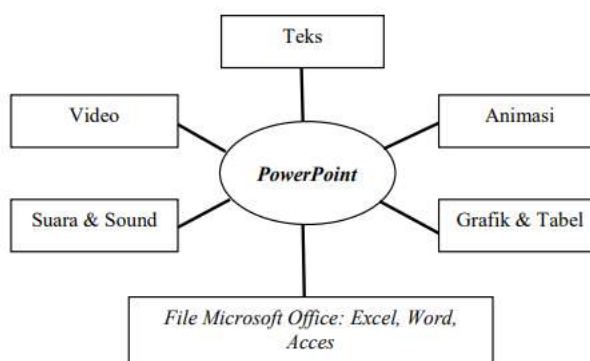
berbentuk permainan. Hal ini dikarenakan di dalam media *PowerPoint* mengandung sebuah unsur teks, suara, gambar, dan video.

Media *PowerPoint* mengandung beberapa media yang menarik sehingga dapat memikat perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi ajar Sanaky (dalam Jalil, dkk, 2016, hlm. 131). Menarik perhatian siswa yang dilakukan yaitu bisa dengan adanya pemberian video pembelajaran di awal maupun di tengah pembelajaran seperti video *ice breaking*. Selain itu media *PowerPoint* juga bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan media *PowerPoint* sendiri akan membantu guru dalam pembuatan slide, outline presentasi pengajaran sehingga ketika guru menjelaskan materi pengajaran tidak lagi terpaku pada buku ajar dan media papan tulis akan tetapi karena kemajuan teknologi maka guru akan lebih mudah menyampaikan materi pengajarannya tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai media pembelajaran *PowerPoint* maka dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* merupakan media inovatif yang menggunakan aplikasi dari *Microsoft Office*. Di mana pada media *PowerPoint* guru bisa menyampaikan materi pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan kreativitas guru dalam membuat materi ajar berupa video pembelajaran animasi, dan kuis yang berupa permainan.

b. Keunggulan Media *PowerPoint*

Sebuah aspek media yang diunggulkan dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar yaitu bersifat multimedia. Rusman, dkk, (dalam wahyu 2016, hlm. 1703) mengartikan bahwa media bersifat multimedia merupakan perpaduan dari bermacam unsur media, berupa teks, gambar, animasi, dan video. Adapun salah satu pendukung sebuah format media dalam mendukung suatu pembelajaran yang bersifat multimedia adalah sebuah *PowerPoint*. Keunggulan dari media *PowerPoint* dapat dilihat dari aplikasi yang bisa mengintegrasikan beragam unsur multimedia. Adapun unsur-unsur multimedia dapat di digabungkan melalui *PowerPoint*, sebagaimana terlihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 2. 1 Gabungan Multimedia dalam PowerPoint

(Sumber : Rusman, dkk., 2013, hlm 296)

Tujuan dalam penggunaan media *PowerPoint* selain untuk memudahkan dalam penyampaian pesan atau informasi (materi), media juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. terdapat bermacam fitur yang disediakan pada media *PowerPoint*, seperti menyelipkan grafis dan suara, mendesain materi pembelajaran berbentuk video animasi dengan warna yang bisa meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan pada siswa.

Adapun keunggulan lain dari media *PowerPoint* yang dikemukakan Sanaky (dalam kamil, 2018, hlm. 65) yaitu :

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon siswa.
- 3) Memiliki variasi teknik penyampaian yang menarik dan tidak membosankan.
- 4) Dapa menyajikan berbagai kombinasi *Clipart*, *Picture*, warna, animasi, dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik.
- 5) Dapat dipergunakan berulang ulang.

Berdasarkan beberapa uraian tentang keunggulan *PowerPoint*, peneliti merujuk pada keunggulan *PowerPoint* yang dikemukakan oleh Damayanti & Qohar (2019, hlm. 120) bahwa media *PowerPoint* selain mudah dibuat oleh guru, media *PowerPoint* juga mampu membuat animasi yang halus. Dengan demikian media ini sebuah media animasi yang mudah digunakan dan menghasilkan animasi yang baik.

c. Fungsi dan Kegunaan Media *PowerPoint*

Lingkungan belajar, diatur dan diciptakan oleh guru (Aghni, 2018). Media pembelajaran memiliki peranan dalam cara penyampaian pesan agar jelas dan tidak terlalu bertele-tele (tulisan maupun lisan). Penyampaian materi dengan menggunakan *PowerPoint* ini dapat didukung dengan proyektor mikro, maupun Speaker. Pengembangan suatu media pembelajaran seharusnya mampu memanfaatkan kelebihan yang dimiliki media dan menghindari apa saja hambatan yang ada dalam proses pembelajaran. Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya (Mahsun dan Koiriyah, 2019, hlm. 60) . Oleh sebab itu fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pendidik dalam mendukung penggunaan metode pengajaran yang digunakan guru. Dalam suatu pembelajaran, media diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas ketercapaian hasil belajar yang dimiliki oleh siswa.

Adapun fungsi dan kegunaan media *PowerPoint* menurut Khaerunnisa, dkk (2018, hlm. 33) yaitu :

- 1) Membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajar dan siswa lebih mudah dalam menerima pembelajaran sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar.
- 2) Membantu guru untuk mengembangkan teknik pengajaran terutama pada materi yang terdapat banyak teori atau penjelasan.
- 3) Dengan digunakannya media *PowerPoint* maka siswa tidak akan merasa jenuh mendengarkan pemaparan materi karena materi yang disampaikan dengan menarik pada tayangan *PowerPoint*.
- 4) Mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.

Dari beberapa teori yang dikemukakan ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara dalam penyampaian informasi atau pesan (materi pembelajaran) dari seorang pengirim informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa).

Sedangkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penelitian ini yaitu untuk membantu guru dalam memberikan sebuah gambaran kepada siswa untuk mempermudah dalam pengajarannya. Media pembelajaran berguna dalam mempengaruhi sebuah kondisi lingkungan belajar siswa. Media *PowerPoint* digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dari sumber kepada penerima pesan. Selanjutnya fungsi media *PowerPoint* adalah untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas, memperjelas penyajian materi, serta mempermudah siswa dalam menangkap materi pembelajaran dengan cepat karena adanya sebuah animasi-animasi yang ditampilkan pada pemaparan materi.

d. Indikator Media Pembelajaran *PowerPoint*

Indikator merupakan suatu variabel kendali yang dapat digunakan pada saat mengukur suatu perubahan yang terjadi pada suatu kejadian ataupun kegiatan (Endaryono, 2017, hlm. 302). Adapun pendapat lain mengenai indikator menurut Darwin Syah (dalam Endaryono, 2017, hlm. 302) beliau menyebutkan bahwa indikator merupakan suatu ciri yang memperlihatkan siswa mampu memenuhi standar pencapaian yang di terapkan atau berlaku. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator merupakan masing – masing karakteristik, ciri, maupun standar yang dapat menunjukkan suatu perubahan yang berlangsung pada suatu bidang tertentu.

Indikator sangat dibutuhkan pada sebuah kegiatan agar setiap pelaku mampu mengetahui sejauh mana kegiatan yang dilakukannya sudah berkembang atau berubah. Pada media *PowerPoint* terdapat beberapa indikator yang di mana dikemukakan oleh Djahamarah dan Suwarna (dalam Putri, 2013, hlm. 16) sebagai berikut :

- 1) Ketepatan suatu media pembelajaran *PowerPoint* terhadap tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran *PowerPoint* dengan kemampuan berpikir siswa.
- 3) Ketersediaan waktu untuk menggunakan media pembelajaran.

4) Bersifat interaktif dan *Content rich*.

Selain itu, media pembelajaran *PowerPoint* juga dapat diukur berdasarkan lima indikator menurut Sudjana (dalam Lista, 2019, hlm. 41) di antaranya yaitu :

- 1) Relevansi
- 2) Kemampuan Guru
- 3) Kemudahan Penggunaan
- 4) Kebermanfaatan.
- 5) Ketersediaan.

Berdasarkan dari pendapat di atas maka indikator dari media *PowerPoint* yaitu media pembelajaran harus tepat dalam tujuan pembelajaran, media pembelajaran *PowerPoint* harus tepat dan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa, waktu yang tepat untuk menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*, serta materi yang di sampaikan dalam media *PowerPoint* harus bersifat membangun ke aktivan siswa. selain itu juga kemampuan guru dalam penggunaan media Pembelajaran *PowerPoint* harus sesuai kaitannya terhadap materi yang diajarkan sehingga ketersediaan media *PowerPoint* tersebut sangat bermanfaat bagi guru dan siswa.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai atau memaksimalkan hasil belajar sebaik mungkin Clayton Alderfer (dalam Arief dkk, 2020, hlm. 17). Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha seseorang untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang dalam bertindak melakukan sesuatu untuk ketercapaian hasil atau tujuan tertentu dalam pembelajaran. Berbagai pandangan terhadap motivasi yaitu sebagai sebuah usaha untuk menggerakkan perilaku yang ada dalam diri seseorang dalam mendapatkan sebuah pengalaman dan menggali informasi pada proses pembelajaran.

Menurut Koeswara (dalam Pratama, dkk, 2019, hlm. 282) berpendapat bahwa, motivasi adalah keinginan yang secara tidak sadar ada dalam diri seseorang untuk mengaktifkan, menggerakkan, dan menyalurkan serta sikap seseorang untuk belajar. Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong manusia untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan. Hal tersebut, terlaksana karena dirangsang dari berbagai macam kebutuhan atau keinginan yang hendak dipenuhi. Komponen utama motivasi, yaitu: a) kebutuhan, b) perilaku/dorongan, dan c) tujuan. Untuk mewujudkan terjadinya belajar, motivasi mempunyai kedudukan yang Sangat penting artinya bagi peserta didik, di antaranya adalah memperbesar semangat belajar

Matlin berpendapat (dalam Nurhasanah, 2016, hlm. 129) bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari suatu pengalaman. Adapun dalam lingkungan sekolah, belajar adalah suatu proses usaha yang dimiliki siswa untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Akbar & hawadi, dalam Nurhasanah, 2016, hlm. 129). Jika di dalam suatu kelas menemukan siswa yang malas, tidak ceria, selalu tidak masuk sekolah maka guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang tepat dalam mendukung siswanya. Motivasi sangat berperan di dalam kegiatan belajar mengajar, siswa yang termotivasi dalam belajar mereka akan mempunyai semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai khususnya dalam pembelajaran. Masalah memotivasi siswa dalam belajar merupakan masalah yang kompleks, guru sangat menyadari pentingnya motivasi didalam membimbing belajar murid. Masa kemajuan sekarang ini, setiap sekolah memerlukan beberapa orang guru, sehingga masing-masing anak didik akan mendapatkan pendidikan dan pembinaan dari beberapa orang guru yang mempunyai kepribadian dan mentalnya masing-masing.

Adapun pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan perilaku yang ada dalam diri setiap individu yang muncul untuk melakukan kegiatan baik yang disadari maupun yang tidak disadari untuk

mencapai tujuannya. Kemauan seorang individu dalam mengerjakan suatu kegiatan belajar untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal, faktor keberhasilan seorang siswa merupakan pengaruh dari sebuah motivasi belajar yang dimilikinya, karena apabila siswa memiliki motivasi belajar maka hasil belajar di kelas akan menjadi maksimal sesuai dengan keinginan yang dicapai dan jika motivasi yang diberikannya tepat maka semakin bagus pula hasil pembelajarannya. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan penentu dari usaha belajar yang di hasilkan oleh siswa dari hasil belajar serta harapan yang diinginkan guru pada proses pembelajaran yang aktif berlangsung dikels.

b. Jenis-jenis Motivasi

Berbicara tentang motivasi menurut Masnih (2018, hlm. 39) terdapat beberapa jenis-jenis motivasi akan tetapi yang hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yaitu motivasi dari dalam diri seseorang (intrinsik) dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang (ekstrinsik).

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik merupakan suatu keadaan yang ada dari dalam diri siswa yang dapat mendorong melakukan tindakan belajar Muhibbin Syah (dalam Masnih, 2017, hlm. 39). Adapun Syaiful Bahri Djamarah (dalam Masnih, 2017, hlm. 39-40) mengemukakan bahwa motivasi intrinsik merupakan keinginan melakukan sesuatu yang disebabkan dari faktor pendorong dalam diri (internal) individu yang tidak perlu di rangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Dengan kata lain seseorang terdorong untuk bertingkah laku tanpa ada faktor dari luar. Emda (2018, hlm. 178) menyebutkan bahwa motivasi intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam individu misalnya siswa belajar karena ada dorongan dan keinginannya sendiri untuk menambah pengetahuan, atau seseorang sedang belajar IPA karena memang iya menyukai pelajaran IPA tersebut. Jadi dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pendapat diatas bahwa dalam motivasi intrinsik ini suatu tujuan yang ingin di capai oleh seorang individu yaitu ada dalam kegiatan itu sendiri dan berasal dari dalam diri seseorang.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan proses yang didapatkan melalui sebuah observasi individu atau melalui saran dari luar seseorang, dorongan atau imbauan orang lain (Emda, 2018, hlm. 178). Misalnya, seseorang belajar karena tahu ada ulangan besok pagi, berharap mendapat nilai bagus agar pacarnya memujinya. Jadi belajar itu tidak penting karena ingin mengetahui sesuatu, melainkan keinginan untuk mendapat nilai bagus atau penghargaan. Jika dilihat dari sudut pandang tujuan kegiatan, tidak terkait langsung dengan esensi dari apa yang dilakukannya. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik juga dapat digambarkan sebagai bentuk motivasi di mana kegiatan belajar dimulai dan dilanjutkan berdasarkan motivasi eksternal yang sepenuhnya terlepas dari kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua jenis motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, terdapat ciri yang menonjol terhadap motivasi intrinsik karena adanya kekuatan dorongan yang memotivasi seseorang untuk belajar lebih dari pada motivasi ekstrinsik. Keinginan dan usaha untuk belajar Inisiatif individu menciptakan hasil belajar yang maksimal, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang mendorong belajar dari luar. Jika kemauan untuk belajar hanya didasarkan pada motivasi eksternal, kemauan untuk belajar dengan mudah menghilang.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Suatu keberhasilan dalam mengajar di kelas merupakan sebuah hasil motivasi yang baik dilakukan oleh guru di kelas. Motivasi belajar dikatakan tepat jika pembelajaran yang dilakukan di kelas berhasil sesuai dengan keinginan yang di capai. Karena itu motivasi mendorong agar setiap individu dapat melakukan suatu perubahan sesuai dengan apa yang di harapkan demi mendapatkan tujuan ketercapaian yang di inginkan. Menurut Sardiman (dalam Sunadi, 2013, hlm.5-6) fungsi motivasi belajar ada tiga yaitu :

- 1) Mendorong siswa untuk berbuat, motivasi di sini merupakan motor penggerak siswa dalam melakukan kegiatan belajar.
- 2) Menentukan arah perbuatan, motivasi dalam hal ini dapat memebrikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan kegiatan sehingga siswa mampu menegetahui apa yang harus dikerjakannya.
- 3) Menyeleksi perbuatannya, dalam hal ini fungsi motivasi untuk mementukan apa saja hal-hal yang mesti dikerjakan yang sesuai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran, dengan menghilangkan perbuatan yang tidak sesuai dengan tujuan tersebut.

Sebuah motivasi yang baik dalam belajar akan mendapatkan hasil yang baik dan maksimal. Hal ini merupakan suatu usaha yang dimiliki seseorang dengan giat dan dilandasi dengan adanya motivasi belajar. Semangat motivasi siswa dapat berpengaruh terhadap tingkat pencapaian dan tujuan belajarnya Sardiman (2012, hlm. 25).

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajara adalah untuk mendorong, mengarahkan, dan mengidentifikasi seseorang yaitu siswa untuk melakukan tugas dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah timbul permasalahan yaitu banyaknya siswa yang mengobrol dan bercanda dengan teman-temannya dan siswa bosan belajar di dalam kelas. Hal ini terlihat dari perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah, siswa jarang bertanya pada saat pembelajaran berlangsung ketika guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang telah ditentukan. , para siswa melakukan ini bukan untuk memecahkan masalah, tetapi untuk bercanda dengan teman-temannya.

Sebuah motivasi akan berguna dalam pembelajaran jika terdapat faktor pendukung yang berpengaruh terhadap proses belajar, hal ini dikemukakan oleh Darniyanti, dkk (2021 hlm. 196) bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu : (1)

faktor fisik meliputi nutrisi, kesehatan dan fungsi fisik (terutama panca indra), (2) faktor psikologi, yaitu hubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa meliputi tingkat kecerdasan, gangguan emosional, dan kebiasaan buruk dalam belajar. Faktor lain yang juga berpengaruh adalah cara mengajar guru yang kurang menarik. Selain itu lingkungan serta sarana dan prasarana pendukung juga ikut mempengaruhi terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik.

Kurangnya sebuah motivasi belajar yang kuat menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar peserta didik. Selain itu adapun faktor lain dalam mempengaruhi motivasi belajar yaitu cara mengajar guru yang kurang menarik, guru kebanyakan masih menggunakan media pengajaran yang sederhana yang di mana media yang sering di gunakan guru yaitu berupa buku ajar dan papan tulis sebagai perantaranya hal ini kebanyakan siswa menjadi bosan akan suatu pembelajaran karna hanya terpaku kepada buku ajar saja, maka dari itu sudah di jelaskan diatas bahwa untuk menumbuhkan sebuah motivasi belajar siswa di kelas maka guru harus memilik kekreatifan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan menggubah gaya belajar yang asik.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Darsono, dkk (dalam Masni 20117, hlm. 42), diantaranya :

1) Aspirasi atau cita cita

Aspirasi atau cita-cita merupakan suatu tujuan yang ingin dicapai. Setiap peserta didik pencapaian tidak selalu sama, pencapaian ini bisa diartikan sebagai suatu tujuan yang diterapkan dalam kegiatan yang bermakna bagi peserta didik.

2) Kemampuan

Keterampilan dalam sebuah pembelajaran sangat di butuhkan, terdapat beberapa aspek psikologi khususnya peserta didik seperti keahlian, ketertarikan, dna pemikiran analitik.

3) Kondisi

Dalam kondisi mencapuk kepada kesehatan dan psikologi yang ada pada diri seseorang. Apabila seseorang kesehatan dan psikologinya terganggu maka hal ini bisa mengganggu kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran. contohnya seperti peserta didik yang sedang sakit mempunyai motivasi belajar akan tetapi berbeda dengan mereka ketika sehat. Begitu juga pada mental peserta didik, seperti peserta didik yang di ejek di kelas maka hal itu berpengaruh terhadap emosionalnya. Ia akan cenderung menyendiri dan tidak bahagia dan ceria seperti biasanya.

4) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan peserta didik tidak lain dan tidak bukan mencakup lingkungan sekolah, keluarga serta lingkungan masyarakat.

5) Cara guru mengajar

Cara yang dimaksud adalah seorang guru harus mempersiapkan dengan matang materi yang akan di ajarkan sebelum memberikan kepada siswa, ketepatan waktu guru dalam memulai pelajaran serta cara bagaimana cara guru bisa merangkuul siswa di dalam kelas agar siswa tersebut bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan apa yang di jelaskan para ahli diatas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi sebuah motivasi belajar yaitu faktor eksternal dan internal. Serta keterampilan dalam aspek psikologi tertentu siswa, seperti pengetahuan subjek, penelitian, minat.

e. Indikator Motivasi Belajar

Untuk meningkatkan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (dalam Hamdu, 2011, hlm. 83) menyebutkan yang dapat dilakukan yaitu mengidentifikasi beberapa indikator dalam tahapan tertentu. Adapun indikator motivasi menurut Hamza B. Uno (dalam Rahman, 2022, hlm. 292) yaitu :

- 1) Terdapat keinginan berhasil dan ambis
- 2) Terdapat rasa butuh dalam belajar dan dorongan untuk belajar
- 3) Terdapat cita-cita di masa depan mempunyai harapan
- 4) Terdapat penghargaan ketika belajar

- 5) Terdapat keadaan kondusif yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Adapun indikator motivasi belajar menurut Aris Doyan, dkk (2018, hlm. 42) antar lain yaitu :

- 1) Minat terhadap pelajaran
- 2) Tekun menghadapi tugas
- 3) Ulet menghadapi kesulitan belajar
- 4) Senang mencari dan memecahkan masalah
- 5) Yakin terhadap diri sendiri.

Adapun menurut Sardiman (dalam Nasrih, 2020, hlm. 209) indikator motivasi belajar meliputi :

- 1) Tekun menghadapi Tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepas hal-hal yang di yakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Berdasarkan pendapat diatas, maka motivasi belajar terdapat beberapa indikator yaitu memiliki keinginan berhasil dan sifat ambis, tekun dalam mengerjakan tugas, memiliki dorongan dan keinginan untuk mencapai tujuan belajar, memiliki cita – cita di masa depan, memiliki minat dalam belajar, mendapatkan penghargaan ketika belajar, lebih senang bekerja sendiri, adanya suatu kegiatan yang menarik serta memiliki lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan siswa belajar dengan baik

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Mauliawan Anas Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar tahun 2019 skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi Di Smk Negeri 1 Pangkep” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Fadlilah Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan tahun 2017 Skripsi yang berjudul “ Hubungan Penggunaan Media *PowerPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di SMK Muhammadiyah 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun 2017” hasil analisis data pada penelitian ini sesuai dan ada hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media *PowerPoint* dengan motivasi belajar siswa.

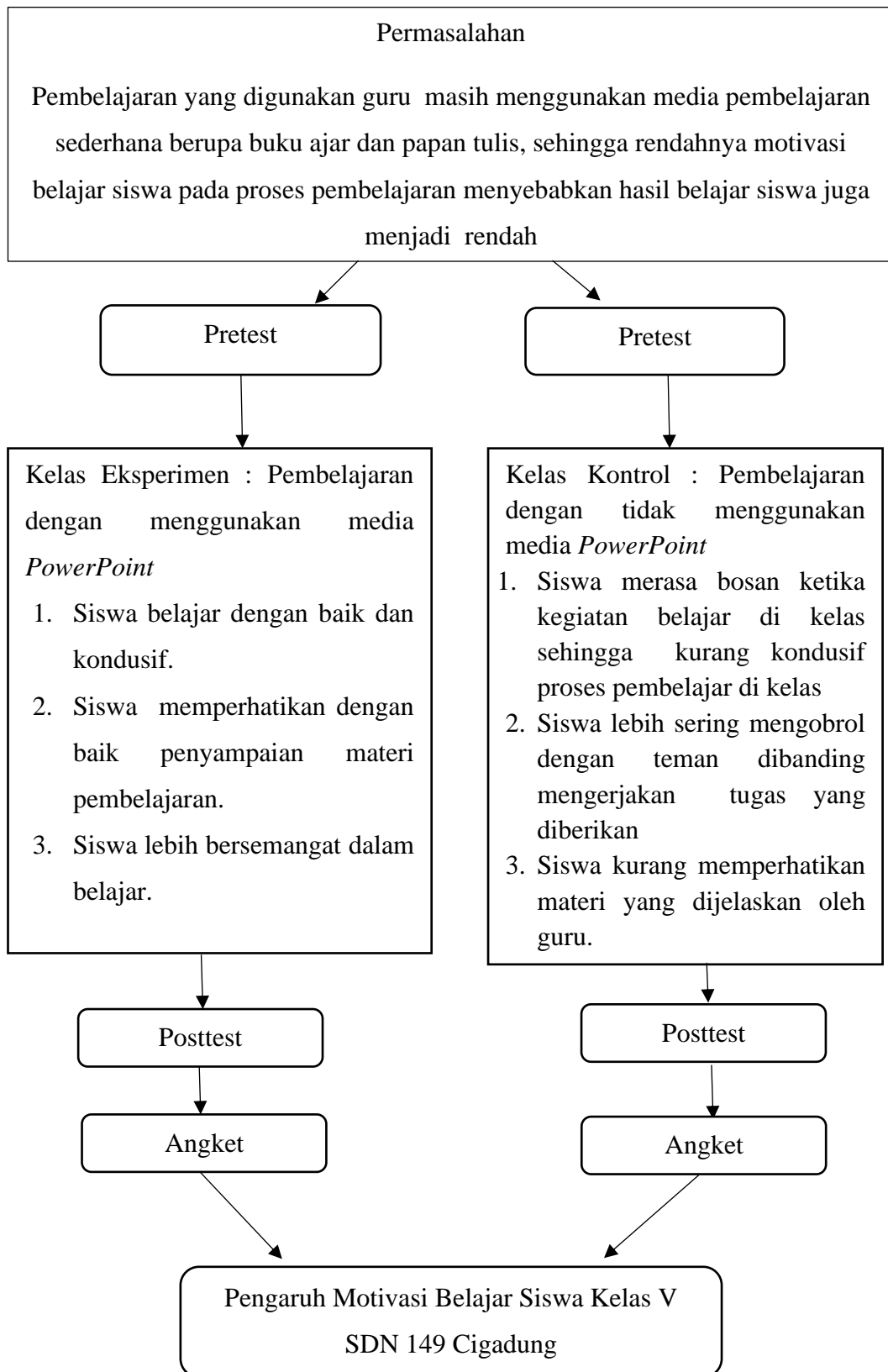
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2021, hlm. 95). Kerangka berpikir merupakan kajian yang akan melihat dua variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti yaitu mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, serta argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang di teliti (Sapto Haryoko, 1999, dalam Sugiyono 2021, hlm. 95). Kerangka itu menjadikan daftar variabel pada objek atau faktor-faktor tertentu yang berkaitan dengan kegiatan penelitian dan penulisan. Variabel-variabel ini dicatat kemudian dibandingkan dan dijelaskan dalam tulisan.

Selain itu Sugiyono (2021, hlm. 96) menyebutkan arti sebuah kerangka pemikiran ialah hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori yang telah dideskripsikan tersebut kemudian di analisis secara sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang di teliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif untuk memperoleh hasil penelitian yang terarah disusun melalui tiga tahap penyusunan (1) Tahap Persiapan yang menyangkut tentang penyusunan skripsi, (2) tahap pengumpulan data di mana berkaitan dengan penyebaran angket penelitian, (3) tahap pengelolaan data yaitu pengklasifikasian data penyusunan dari hasil penelitian selanjutnya yang di deskripsikan berdasarkan desain kerangka pemikiran berikut :

Tabel 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian



Dari skema kerangka pemikiran diatas dapat di simpulkan bahwa permasalahan yang terjadi di kelas disebabkan karena pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, berupa buku ajar, dan papan tulis sehingga rendahnya sebuah motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran, yang menyebabkan hasil belajar siswa juga menjadi rendah. Oleh karena itu solusi yang digunakan yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya sebuah media pembelajaran yang menarik maka kegiatan belajar akan lebih kondusif, siswa memperhatikan dengan baik penyampaian materi pembelajaran dan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan Media Pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan berupa media pembelajaran *PowerPoint* yang di desain menarik dan unik oleh guru sehingga membuat anak aktif dan semangat dalam belajar di bandingkan dengan yang tidak menggunakan media Pembelajaran.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Hipotesis dan asumsi merupakan sebuah konsep yang sifatnya sama dan umum yang biasa digunakan dalam penelitian dan eksperimen. Hipotesis merupakan sebuah teori yang menjelaskan fenomena atau suatu rangkaian fenomena yang ingin di teliti.

1. Asumsi

Asumsi menurut Mukhtazar (2020, hlm. 57) adalah suatu tanggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya dan membutuhkan pembuktiannya secara langsung. Asumsi juga dapat diartikan sebagai perkiraan suatu keadaan yang belum terjadi (menurut siapa?).

Asumsi dari penelitian ini ditarik dari fenomena kurangnya antusias belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dibutuhkan sebuah sumber belajar atau media yang akan digunakan untuk membangkitkan motivasi siswa dan membuat siswa senang dengan materi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran di sekolah dasar karena siswa masih berpikir dalam konteks konsep yang konkret sehingga diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar

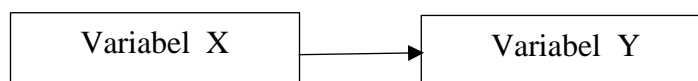
siswa dan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa karena dengan penggunaan media siswa dapat menyimak dan menyaksikan secara langsung hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. (Supriyanto (2018, hlm. 47)).

Berdasarkan hal diatas, maka asumsi yang peneliti ajukan ialah pembelajaran yang menggunakan media *PowerPoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran secara sederhana yang hanya menggunakan media buku ajar dan papan tulis di kelas V SDN 149 Cigadung.

2. Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2021, hlm. 99) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah di nyatakan dalam bentuk pertanyaan. dari pendapat diatas mengarah pada hipotesis merupakan solusi yang dilakukan untuk rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti dan dijelaskan berdasarkan teoritis latar belakang yang membutuhkan penyelidikan ilmiah untuk menentukan kebenarannya.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah di paparkan diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :



Gambar 2. 2 Ilustrasi Hipotesis Penelitian

Sumber Sugiyono, 2021, hlm. 108

Keterangan :

Variabel X = Media Pembelajaran *PowerPoint*

Variabel Y = Motivasi Belajar Siswa

1) Hipotesis Statistik

- a) Hipotesis alternatif : $H_a = \rho \neq 0$ Ada pengaruh antara penggunaan Media *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa.

- b) Hipotesis nol : $H_0 = \rho = 0$ tidak ada pengaruh antara penggunaan media *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa.
- 2) Hipotesis penelitian : “terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dengan motivasi belajar siswa.