

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Motivasi Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Motivasi Belajar**

Menurut Abu Ahmadi, (1997:109) dalam Rahayu et al., (2013) kondisi mental yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu disebut motivasi. Tiga komponen terkait motivasi diidentifikasi oleh Oemar Hamalik (2011:158) dalam Taher et al., (2015) : (a) motivasi berasal dari perubahan energi dalam pribadi; (b) motivasi ditandai dengan munculnya perasaan affective arousal; dan (c) motivasi ditandai dengan reaksi untuk mencapai tujuan. Belajar adalah dorongan atau keinginan untuk belajar, yang terdiri dari dua komponen: (1) mengetahui apa yang dipelajari; dan (2) memahami alasan di balik pembelajaran tersebut (Sardiman A.M., 2011:40 dalam Erfansyah, N. F., 2021). Motivasi belajar adalah komponen yang dapat membantu anak mengoptimalkan kecerdasannya dan mencapai prestasi yang lebih baik. Anak-anak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi biasanya memiliki prestasi belajar yang baik; sebaliknya, anak-anak yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan memiliki prestasi belajar yang lebih rendah.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 97) dalam Rahmadani et al., (2021), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah: (1) cita-cita siswa, (2) kemampuan siswa, (3) keadaan siswa, (4) kondisi lingkungan siswa; (4) dukungan orang tua siswa (5) upaya guru dalam membimbing siswa.

Inti dari motivasi belajar adalah mendorong siswa secara internal dan eksternal untuk mengubah perilakunya, biasanya menggunakan beberapa indikator dan unsur pendukung.

Motivasi pada hakikatnya adalah proses sadar yang menggerakkan, mengarahkan, dan menopang perilaku seseorang sedemikian rupa sehingga terdorong untuk melakukan tindakan melakukan sesuatu guna mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar, menurut Clayton Alderfer Glalam Nashar (2004:42) dalam Saputri et al., (2021) didefinisikan sebagai kecenderungan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang terbaik.

Motivasi didefinisikan sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk belajar. Ini termasuk adanya keinginan untuk mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku seseorang yang belajar (*Koeswara, 1989 Singia, 1989 Sehein, 1997 Biggs dan Tejler, 1987 dalam Dimiyati dan Madjiono, 2006*).

Menurut Abin Syamsudin M. (1996) dalam Setyawan et al., (2020), untuk meningkatkan motivasi belajar, kita dapat melakukannya dengan mengidentifikasi beberapa indikatornya pada tahap-tahap tertentu. Ada beberapa indikator yang menunjukkan motivasi: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Konsistensinya terhadap tujuan kegiatan, 4) Ketahanan, ketekunan, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkat aspirasi yang ingin dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, dan 8) Arah sikapnya terhadap tujuan kegiatan.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan diri untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, motivasi belajar juga dapat mendorong diri untuk menghasilkan prestasi belajar karena ada dorongan serta hasrat ingin memberikan yang terbaik. Motivasi belajar juga tentu sangat penting bagi siapapun, baik siswa maupun guru semangat belajar itu harus selalu ada dan terjaga.

#### **2.1.1.2 Fungsi Motivasi Belajar**

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru sebagai pendidik harus mendorong siswa untuk belajar guna mencapai tujuannya. Wina Sanjaya (2010) dalam Emda (2017) menyatakan bahwa ada dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran: 1) Mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas; Perilaku setiap orang dipengaruhi oleh motivasi yang muncul dari dalam. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat

ditentukan oleh seberapa besar pengaruh motivasi orang tersebut. Siswa yang sangat bersemangat untuk menyelesaikan tugasnya tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik memiliki motivasi yang besar untuk belajar. 2) Perilaku yang ditunjukkan sebagai pengarah. Pada dasarnya, setiap orang diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Menurut Winarsih (2009) dalam Emda (2017) motivasi memiliki tiga fungsi: pertama, mendorong orang untuk bertindak, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Dalam hal ini, motivasi berfungsi sebagai motor penggerak utama bagi setiap tindakan yang dilakukan. Kedua, Menentukan arah tindakan, motivasi dapat memberikan arahan dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuannya. Ketiga, Pilihan perbuatan, yaitu menentukan perbuatan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah, dan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, motivasi berperan sebagai penggerak usaha untuk mencapai keberhasilan, karena seseorang yang berusaha perlu mewujudkan keinginannya dan menentukan arah tindakannya terhadap tujuan yang ingin dicapainya, dapat kita simpulkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk memilih tindakan mereka dan memutuskan apa yang perlu mereka lakukan untuk mencapai tujuan yang ingin mereka capai.

### **2.1.1.3 Indikator Motivasi Belajar**

Sedangkan menurut Susanto (2018:45) dalam Putri Cherlly (2023) mengemukakan indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Durasi kegiatan; menunjukkan bahwa berapa lama anak didik senang dalam menyukai pembelajaran
- b) Frekuensi kegiatan; dalam waktu tertentu berapa kali kegiatan dilakukan
- c) Persistensi; terletak pada suatu tujuan
- d) Ketabahan; mampu menghadapi kesulitan
- e) Devosi; suatu pengabdian untuk mencapai tujuan

- f) Tingkat kerinduan; (Niat, rencana, keyakinan, tujuan dan contoh yang baik untuk dicapai melalui latihan selesai.
- g) Derajat kemampuan eksekusi atau item atau hasil yang didapat melalui latihannya, seberapa banyak, masuk akal atau tidak, enak/tidak.
- h) Arah mentalitanya ke arah tindakan objektif (suka atau benci), positif atau negatif.

Sejalan dengan Indicator motivasi belajar menurut Tyas (48:2014) dalam Putri Cherlly (2023) memiliki lima indicator yaitu diantaranya:

- a) Rasa senang dan ketertarikan
- b) Minat dan perhatian.
- c) Keaktifan dan dorongan untuk berprestasi.
- d) Semangat dalam belajar.
- e) Keinginan kuat untuk memahami

Motivasi belajar siswa merupakan dorongan psikologis atau energi yang mendorong mereka untuk mengembangkan hal baru, seperti pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan, dan sikap. Ketika siswa memiliki pemahaman terhadap tujuan pembelajaran, ada potensi bahwa mereka akan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya dapat diukur melalui berbagai aspek motivasi belajar siswa.

Indikator motivasi belajar siswa, seperti yang dijelaskan oleh Badaruddin Achmad (2015), mencakup tiga aspek utama, yaitu persiapan belajar (termasuk materi belajar, kesiapan mental dan fisik, serta kelengkapan belajar), partisipasi aktif dalam proses belajar (melibatkan konsentrasi, partisipasi, dan pemilihan tempat duduk), serta tindak lanjut pada proses belajar (mencakup pengulangan materi, bertanya kepada teman, orang tua, dan guru untuk memahami hal-hal yang tidak jelas, serta mencari informasi tambahan tentang materi).

Maka kesimpulan dari beberapa indikator-indikator motivasi belajar diatas adalah adanya aktivitas belajar yang tinggi, adanya hasrat dan keinginan berhasil, ulet saat menghadapi kesulitan, adanya lingkungan belajar yang kondusif, lebih senang bekerja mandiri. Indikator diatas memiliki kekuatan masing-masing

dalam mengukur motivasi belajar siswa sehingga kita dapat melihat seluruh indikator tersebut bekerja dalam diri individu.

#### **2.1.1.4 Strategi Motivasi Belajar**

Menurut Pupuh Faturroman dan M. Sobry Sutikno, (2011:20-21) dalam Erlisnawati (2013) ada beberapa strategi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, yakni:

a) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik

Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai tujuan yang akan dicapainya kepada peserta didik. Makin jelas tujuan pembelajaran, makin besar pula motivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar.

b) Hadiah

Berikan hadiah untuk peserta didik yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat. Disamping itu, peserta didik yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar peserta didik yang berprestasi.

c) Saingan/Kompetisi

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya, dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang dicapai sebelumnya.

d) Pujian

Sudah sepantasnya peserta didik yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian, tentunya pujian yang sifatnya membangun.

e) Hukuman

Hukuman diberikan kepada peserta didik yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar peserta didik tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.

- f) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar  
Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik.
- g) Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- h) Membantu kesulitan belajar peserta didik, secara individual maupun kelompok.
- i) Menggunakan metode yang bervariasi.
- j) Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan ANB pembelajaran.

## **2.1.2 Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Sejumlah pakar telah memberikan definisi mengenai media pembelajaran, di antaranya menggambarkan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti buku, rekaman tape, kaset, film, slide, foto, video, dan komputer, sebagaimana diutarakan oleh Gagne & Briggs (1975) yang dikutip dalam Arsyad (2007). Sadiman (1986) dalam Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan dalam mentransfer informasi dari pengirim ke penerima untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka belajar. Menurut Hamalik (2005) dalam Wulandari et al., (2023) penggunaan media pembelajaran dapat memiliki dampak psikologis positif pada siswa, termasuk membangkitkan minat dan motivasi belajar.

Anglada (2002) dalam Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari desain pembelajaran, melibatkan perencanaan, pengembangan, dan pengajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Ayuba (2013) dalam Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018) menekankan bahwa media pembelajaran dapat memacu motivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Sesuai dengan informasi di atas, penting untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran. Arsyad (2002) dalam Pratiwi & Meilani, (2018) menegaskan bahwa peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran adalah langkah krusial dalam meningkatkan efektivitas penggunaannya. Bahri (2006) dalam Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018) juga menyoroti perlunya guru memiliki beragam keterampilan, termasuk kemampuan menggunakan media pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran kunci dalam memotivasi siswa dan meningkatkan keberhasilan belajar. Sebagai alat fisik dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran diimplementasikan oleh guru dan siswa untuk merangsang rasa ingin tahu siswa serta menciptakan interaksi sosial yang mendukung kinerja pembelajaran. Terdapat peluang untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan memperkaya keterampilan guru dalam mengelola dan memanfaatkan media pembelajaran. Guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami dan menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka dapat merasakan dampak positif dari pemanfaatan media pembelajaran.

#### **2.1.2.2 Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Ramli (2012) dalam Ibrahim, M. A et al., (2022) , klasifikasi media pembelajaran mencakup lima jenis, yaitu:

- a. Media dua dimensi tanpa proyeksi, seperti gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar, dan sejenisnya yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi tanpa proyeksi, seperti benda nyata, model, boneka, dan sebagainya yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tebal atau tinggi.
- c. Media audio, seperti radio dan perekam tape yang digunakan untuk pengalaman pendengaran.
- d. Media dengan proyeksi, seperti film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan lainnya yang memerlukan proyeksi untuk tampil.

- e. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR), di mana TV digunakan untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh, sementara VTR digunakan untuk merekam, menyimpan, dan memutar kembali suara dan gambar secara bersamaan.

Rudy Bretz mengelompokkan media pembelajaran menjadi delapan klasifikasi, termasuk (1) media audiovisual bergerak, (2) media audiovisual stasioner, (3) media audio semi bergerak, (4) media visual bergerak, (5) media gambar diam, (6) media semi animasi, (7) Media audio dan cetak. Meskipun berbagai ahli memiliki pembagian jenis media pembelajaran yang berbeda, namun pada dasarnya, klasifikasi tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa jenis media pembelajaran:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat tanpa perlu pergerakan atau suara. Contohnya adalah gambar atau poster yang dinikmati melalui penglihatan statis (Mumtahanah, 2014 dalam Ibrahim, M. A et al., (2022).
- b. Media Audio adalah media yang hanya melibatkan pendengaran, seperti voice note, radio, dan musik (Aryadillah & Fifit Fitriansyah, 2017 dalam Ibrahim, M. A et al., (2022).
- c. Media audiovisual adalah media yang dapat digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, seperti video, film pendek, dan slide show (dll).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media-media tersebut berperan sebagai alat bantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar di dalam kelas.

### **2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Dua faktor yang krusial dalam proses belajar mengajar adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini memiliki keterkaitan yang erat. Pemilihan metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai. Dalam memilih media pembelajaran, perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, jenis tugas, respons yang diharapkan dari siswa, dan faktor-faktor lain seperti konteks dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pengajaran yang memengaruhi atmosfer, kondisi, dan lingkungan belajar yang dibuat oleh guru.



Hamalik (1986: 19) dalam Wulandari et al., (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa, mendorong kegiatan belajar, dan bahkan memiliki dampak psikologis terhadap siswa. Selama tahap orientasi pembelajaran, media pembelajaran memberikan kontribusi signifikan dalam penyampaian pesan dan materi pelajaran. Media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keinginan dan minat siswa, tetapi juga membantu pemahaman, interpretasi data, dan pengkondisian informasi. Dalam konteks ini, Yunus (1942: 78) dalam bukunya *Attarbiyatu waata'liim* dalam Widoyoningrum et al., (2023) menyampaikan hal berikut:

"Bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang paling besar pada pikiran dan memiliki kemampuan yang lebih besar untuk menjamin pemahaman. Dibandingkan dengan mereka yang melihat atau mendengar, orang yang mendengarkan saja tidak memiliki tingkat pemahaman yang sama dan tidak dapat mempertahankan apa yang mereka dengar dalam waktu yang sama."

Selain itu, Ibrahim (196:432) dalam Junaidi (2019) menggambarkan nilai pembelajaran karena:

“Media pembelajaran membangkitkan kegembiraan dan kebahagiaan pada diri siswa, memperbaharui pikiran, mengokohkan pengetahuan dalam pikiran siswa, dan merevitalisasi pembelajaran”.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran itu banyak terutama untuk membangkitkan rasa ingin belajar itu sendiri, rasa ingin tahu banyak hal, dan ingin mencoba banyak hal sehingga dalam hal pemanfaatan ini keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran sangat baik.

#### **2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran**

Faujiah, N., dkk (2022) mengidentifikasi beberapa kelebihan dan kekurangan berbagai jenis media, termasuk:

##### **a. Kelebihan media audio**

Media ini memiliki keunggulan dalam aksesibilitas yang mudah dan efisiensi transfer data. Pengguna dapat merekam dan menyimpan data secara bersamaan,

memungkinkan pengulangan serta distribusi kreativitas, seperti kegiatan menulis dan menggambar.

b. Kekurangan media audio

Jika ada keuntungan, tentu ada juga kekurangan. Salah satu kekurangan media ini adalah sifat komunikasi satu arahnya. Misalnya, jika aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring atau online dengan media audio sebagai media pembelajaran, pendengar akan kesulitan memahami materi dan sulit untuk berbicara karena media audio bersifat satu arah atau komunikasi satu arah. Kelemahan media audio ini dapat diatasi dengan telepon. Mediana banyak menggunakan bahasa mulut dan audio, sehingga kurang mungkin dipahami oleh orang yang memiliki pendegaran yang baik. Selain itu, media audio hanya dapat menyampaikan pesan kepada pendengar atau penerima yang memiliki kapasitas untuk mempertimbangkan arti dan makna dari pesan tersebut.

c. Kelebihan media visual

- a) Dapat diulang, disimpan, dan diperiksa kembali saat disimpan ulang.
- b) Analisis yang lebih mendalam dan tajam menghasilkan pemahaman yang lebih dan memicu pemikiran yang lebih spesifik.
- c) Mampu mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.
- d) Media visual memungkinkan siswa terhubung dengan lingkungan sekitarnya.
- e) Mampu menanamkan konsep yang benar.
- f) Memupuk keinginan dan minat baru.
- g) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.
- h) Ukuran gambar seringkali kurang sempurna

d. Kekurangan Media Visual

- a) Gambar sering kali tidak sesuai dalam pengajaran kelompok besar.
- b) Memerlukan ketersediaan dan keterampilan awal, serta kejelian pengajar untuk pemanfaatannya.
- c) Proses yang lambat dan kompleks.
- d) Tidak menyertakan suara; media visual hanya berupa tulisan yang tidak dapat didengar, sehingga detail materi kurang tersampaikan.

e) Keterbatasan visual; media ini hanya mampu memberikan gambar yang mencerminkan isi informasi.

e. Kelebihan media audio visual

Media audio visual membawa manfaat bagi penggunanya karena terdiri dari dua komponen, yaitu suara dan gambar dinamis yang dapat mengekspresikan berbagai emosi. Contohnya adalah film atau video, di mana penonton dapat mengamati ekspresi wajah yang mencerminkan perasaan seperti marah, sedih, dan bahagia. Kelebihan media audio visual ini terletak pada kemampuannya menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat, memudahkan pemahaman, dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaannya dapat membuat suasana pembelajaran lebih bervariasi agar siswa tetap tertarik tanpa merasa bosan dengan komunikasi yang hanya berfokus pada kata-kata.

Sebagai ilustrasi, apabila seorang guru hanya menggunakan media audio ketika bercerita, terdapat kemungkinan siswa mengalami kesalahan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Namun, dengan penerapan media audio visual, siswa cenderung memahami isi pesan dengan lebih jelas. Selain itu, guru memiliki kesempatan untuk terus memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan, khususnya ketika siswa mengalami kesulitan pemahaman setelah belajar dalam waktu yang lama atau kurang fokus. Oleh karena itu, media audio visual dapat dianggap sebagai pilihan yang efektif, terutama karena dapat memberikan hiburan yang unik bagi siswa. Selain itu, berdasarkan pengalaman pribadi saya, menonton video yang memberikan motivasi setelah sesi belajar yang panjang dapat meningkatkan semangat belajar sehingga siswa dapat menggali makna materi dengan lebih optimal.

f. Kelemahan media audio visual

Kami menyadari bahwa setiap keunggulan juga memiliki kelemahan. Dalam hal media audio visual, kelemahannya terletak pada penggunaan suara yang bersamaan dengan bahasa dan ekspresi. Oleh karena itu, pemahaman terhadap media ini dapat lebih efektif bagi mereka yang memiliki kemampuan mendengar dan melihat yang baik. Penting untuk dicatat bahwa media audio visual melibatkan dua indra, pendengaran dan penglihatan, sehingga peserta didik harus mampu

menginterpretasikan informasi yang disajikan melalui media tersebut. Ini juga dapat menyebabkan orang yang menyimaknya mengalami kesulitan dalam merumuskan kesimpulan terkait materi yang dipresentasikan. Oleh karena itu, baik dalam penggunaan media pembelajaran secara konvensional maupun daring, penting untuk memahami bahwa setiap pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

g. Keunggulan *sway*:

- a. Penggunaannya sangat sederhana, memungkinkan penambahan berbagai konten seperti teks, audio, visual, dan gambar dengan kemampuan kreatifitas dalam penataannya.
  - b. Dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti ponsel, komputer, laptop, dan tablet.
  - c. Meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan tampilan yang menarik dan kreatif.
  - d. Memungkinkan penambahan absensi dan pertanyaan di Microsoft Forms untuk keperluan pembelajaran.
  - e. Memberikan informasi kepada pendidik mengenai siapa saja yang telah mengakses tugas yang diberikan.
  - f. Menyediakan link otomatis saat jaringan tidak stabil untuk absensi dan tugas yang telah diberikan.
- h. Kelemahan *sway*:
- a. Tidak dapat berfungsi tanpa koneksi internet yang aktif.
  - b. Memerlukan kestabilan jaringan saat mengakses *Sway*.

#### **2.1.2.5 Indikator Media Pembelajaran**

Menurut Rivai (2009) dalam Yanti et al., (2023) , relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan merupakan indikator yang digunakan untuk menilai pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Riyana (2009) dalam Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi bahan ajar agar siswa dapat lebih mudah dan cepat memahami tujuan dan materi ajar. Kemp & Dayton (1985) dalam Riyana (2012) dalam Pratiwi, I. T.

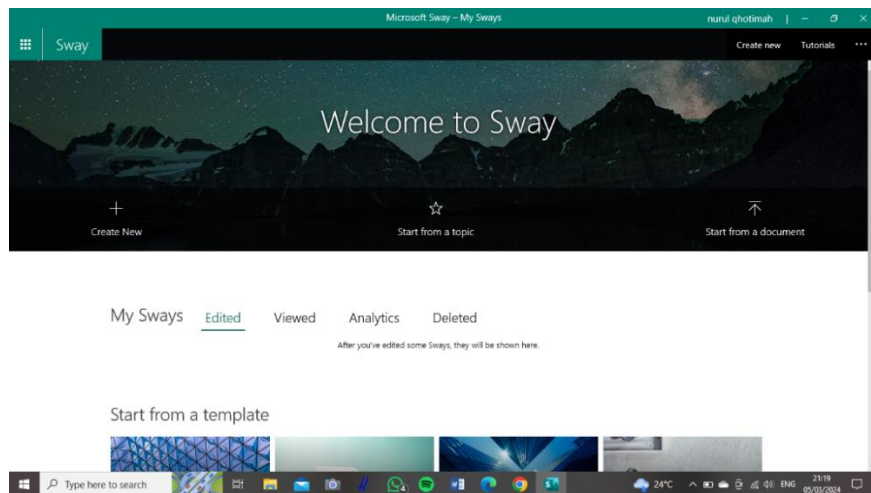
M., & Meilani, R. I. (2018) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif berdampak pada sikap positif siswa terhadap materi.

Dengan demikian, indikator media pembelajaran melibatkan relevansi media dan materi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, serta pemanfaatan media pembelajaran, yang bersama-sama memengaruhi pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, indikator media pembelajaran melibatkan relevansi media dan materi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, serta pemanfaatan media pembelajaran, yang bersama-sama memengaruhi pengalaman belajar siswa.

#### 2.1.2.6 Cara Menggunakan Media Sway

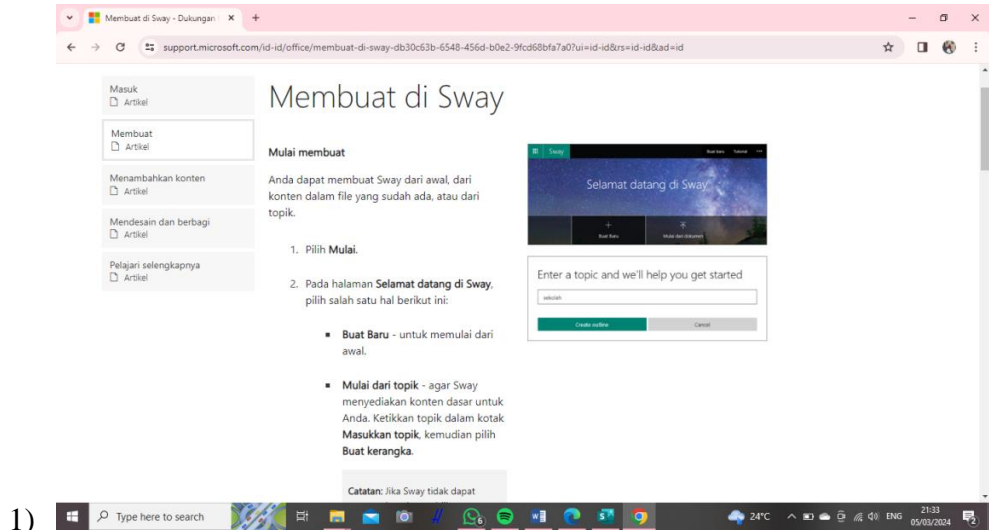
Cara menggunakan media pembelajaran *sway* :

- a. Instal aplikasi sway di laptop, lalu masuk ke dalam aplikasi. Selanjutnya tekan “ tutorial ” pada pojok kanan atas.

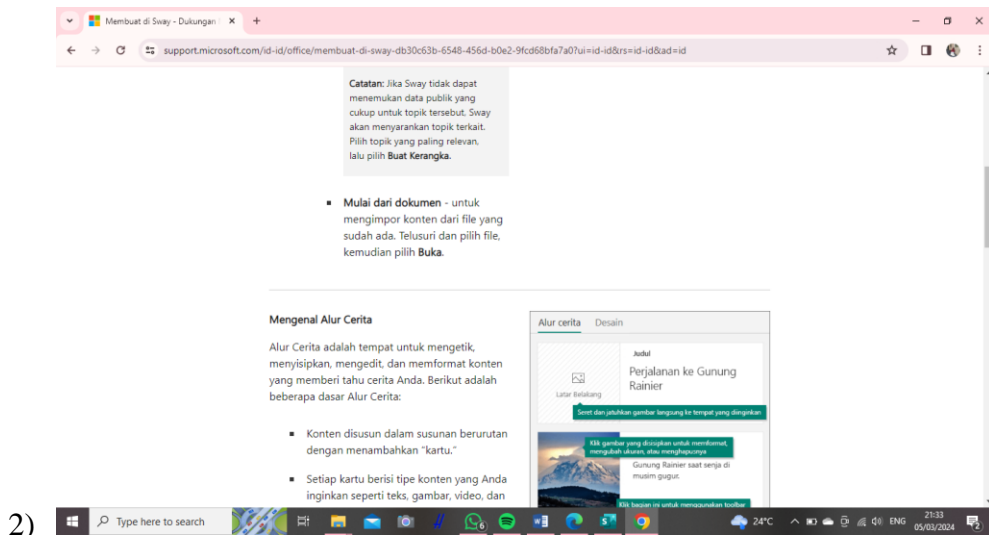


Gambar 2.1 Tampilan *Sway*

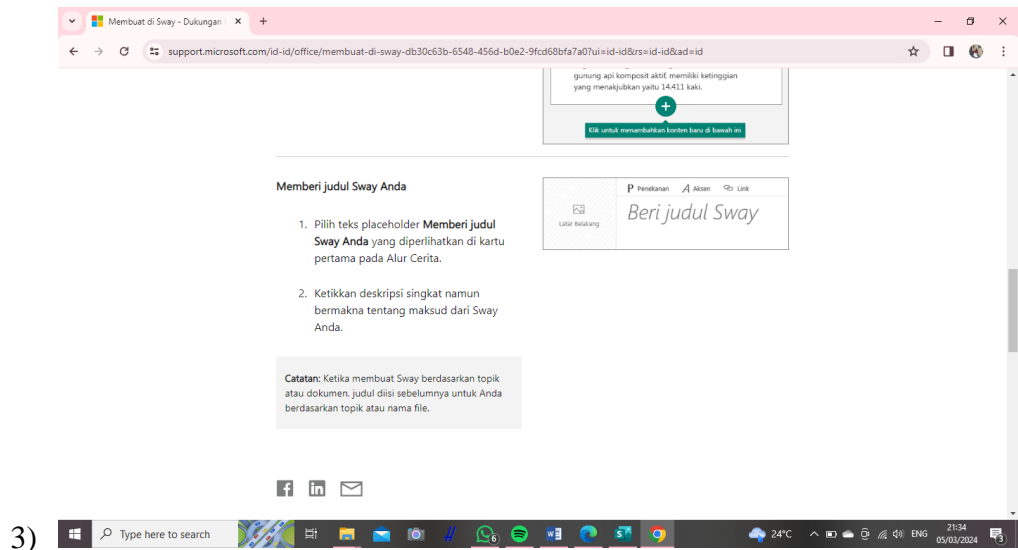
## b. Cara-cara menggunakan media *sway*



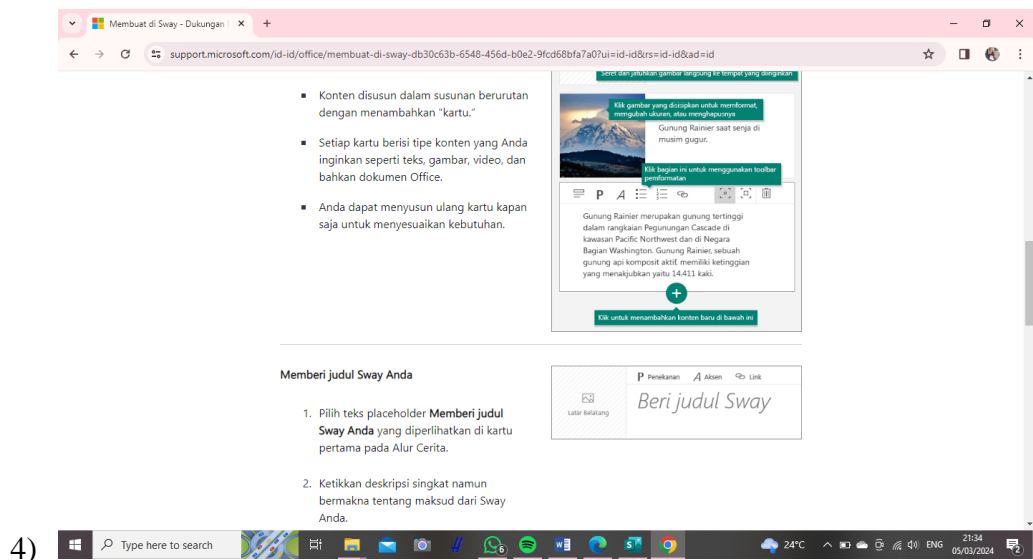
Gambar 2.2 Cara-cara menggunakan media *sway* 1



Gambar 2.3 Cara-cara menggunakan media *sway* 2



Gambar 2.4 Cara-cara menggunakan media sway 3



Gambar 2.5 Cara-cara menggunakan media sway 4

### 2.1.2.7 Pemanfaatan Media Sway Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

*Sway*, juga dikenal sebagai *Microsoft Sway*, adalah fitur yang termasuk dalam salah satu aplikasi *Microsoft Office 365*. *Sway* sendiri dapat menggabungkan tulisan atau teks, gambar dan animasi, video, dan suara, menjadikannya media pembelajaran interaktif dan modern. Menurut Husa (2017), *Sway* memiliki fitur yang lebih banyak dan menarik, pilihan desain yang lebih luas, dan template yang dapat digunakan dalam berbagai model yang dapat digabungkan dengan berbagai versi online, yang membuat tampilannya variatif.

Menurut Sudarmoyo (2018) dalam Waskitorini, dkk (2021:128) media pembelajaran interaktif ini cocok digunakan dalam pembelajaran daring. Manfaat penggunaan media *Sway* untuk pembelajaran online antara lain: 1) *Template* desain disediakan untuk mempermudah proses. 2) Desain media *Sway* sangat menarik. 3) Berisi berbagai macam materi tidak termasuk jenisnya, seperti gambar yang disusun sesuai keinginan, mengelompokkan tampilan gambar dalam bentuk tumpukan, grid, slide atau perbandingan. Itu secara otomatis ditempatkan dalam desain standar, sehingga tidak perlu memformatnya sendiri. 4) dapat termasuk latihan soal yang akan dikerjakan oleh siswa yang telah disiapkan, sehingga materi dapat diselesaikan dalam satu materi, mulai dari presentasi konsep materi hingga evaluasi. Selama digunakan, *Sway* berbeda dengan *PowerPoint* karena *Sway* lebih banyak digunakan untuk menyajikan materi seperti buku yang unik dan menarik dengan berbagai pilihan sampul dan *template*. Sementara, *PowerPoint* lebih singkat dan terbatas pada satu atau dua slide yang berfokus pada topik yang dibahas. Meskipun demikian, ada banyak *template* desain yang menarik yang dapat digunakan dalam *PowerPoint* saat ini. *Template-template* ini dapat digunakan tanpa terbatas pada slide standar yang sudah disertakan dalam *PowerPoint*.

Agustin et al., (2021) menjelaskan cara membuat materi pembelajaran di Microsoft Sway: 1) Masuk ke *Microsoft Office 365* menggunakan *Notes*. 2) Pilih pengaruh. 3) Mulailah dengan pengaruh lain yang jelas (tanpa tata letak) dan mulai dengan laporan atau format yang telah ditentukan sebelumnya (ada 15 format). Biasanya satu format digunakan, namun banyak desain yang bervariasi tergantung pada apa yang dibuat. Contohnya adalah media pembelajaran yang dapat dibuat dengan menggunakan format blog standar. Tentu saja perbedaan ini terlalu pendek, apalagi bagi mereka yang tidak memiliki catatan. Salah satu alasan penulis ini adalah untuk membahas sedikit tentang salah satu media yang dapat digunakan untuk belajar. Selain media favorit yang lainnya, *sway* juga bisa sebagai pilihan lainnya. Menurut Astuti, L. W. (2019) tujuan yang ingin dicapai dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *sway* adalah:



- a. Memanfaatkan produk *E-Learning* dalam pembelajaran melalui presentasi *online*.
- b. Peningkatan partisipasi belajar peserta didik dalam penggunaan produk *E-Learning* berupa presentasi online.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan produk *E-Learning* dalam aplikasi *sway* melalui penggunaan presentasi online

Pembelajaran daring adalah sistem aktivitas pendidikan yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung melainkan melalui jaringan internet. Pembelajaran online, yang biasanya disebut sebagai *e-learning*, membutuhkan media atau dukungan teknologi internet serta perangkat seperti komputer atau laptop. Proses pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) disebut e-learning (Prasetya, 2021 dalam Saefuddin et al., 2023).

Keunggulan pembelajaran daring adalah efektif, praktis, efisien, mudah, dan modern (Asmuni, 2020 dalam Waskitorini & Arifendi, 2022). Sebenarnya pembelajaran daring juga mempunyai banyak manfaat, namun memerlukan penguasaan teknologi. Selain kelebihan, terdapat juga beberapa kelemahan, seperti terbatasnya jumlah perangkat yang dimiliki siswa dan mahalnya biaya berlangganan internet.

Microsoft 365 (Office 365) kolaborasi berbagai piranti lunak yaitu Microsoft Office, Microsoft Share Point Online, Microsoft Exchange Online dan Microsoft Lync Online yang selalu terhubung dengan layanan komputasi awan atau Cloud, yang terkoneksi pada waktu yang sama secara bersama, tetapi tak semua yang terkoneksi melalui internet (Sudarmoyo, 2018). Microsoft 365 merupakan produk terbaru dari Microsoft sebelumnya. Microsoft 365 ini merupakan gabungan antara Microsoft office dan beberapa Microsoft lainnya. Dan perbedaannya pada Microsoft ini pengguna harus terkoneksi ke internet untuk menggunakan beberapa fitur dari Microsoft 365. Microsoft 365 juga memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *sway*. Aplikasi *Sway* bukan software yang harus diinstal pada PC atau Laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis web. Aplikasi gratis ini membantu mengumpulkan, memformat, dan berbagi ide, cerita, dan presentasi kita di layar

interaktif berbasis web yang terlihat menarik. Dengan Sway baru dengan mudah dengan menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain, dan Sway akan membuat terlihat bagus hanya dengan beberapa langkah mudah. (Sudarmoyo,2018).

Sudarmoyo (2018), Satu program Microsoft 365 yang berbasis cloud adalah Sway. Sway, terobosan baru Microsoft, diluncurkan sekitar tahun 2014. Sway adalah aplikasi berbasis web yang tidak memerlukan instalasi pada komputer atau laptop. Dengan menggunakan aplikasi Sway, ide, cerita, dan presentasi dapat dikumpulkan, disusun, dan dibagikan di layar interaktif berbasis web. Sway mudah digunakan untuk menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lainnya. Sway sangat cocok untuk pebisnis, peserta didik, dan mahasiswa yang membuat laporan, resume, dan presentasi, serta guru yang ingin membuat materi pelajaran menjadi lebih menyenangkan. tidak perlu menginstalnya dan tidak perlu khawatir data akan hilang karena laptop rusak karena data akan disimpan di server Sway.

### **2.1.3 Pembelajaran Jarak Jauh**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Jauh**

Pembelajaran Jarak Jauh menurut beberapa sumber seperti (Munir, 2009), (Nurdin, 2017), (Badrudin et al., 2020) dalam Umaliyahati, dkk (2023), dalam pembelajaran Jarak Jauh melingkupi pembahasan pembelajaran secara mandiri, sedikit pengawasan, motivasi tinggi untuk belajar, dengan memanfaatkan teknologi informasi (Naim Syaddad, Hasbu; Abdulghani, 2019 Umaliyahati, dkk , 2023) yang memiliki bahan-bahan pembelajaran dan strategi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Jarak Jauh, pendekatan pembelajaran di mana peserta didik dan pengajar terpisah secara geografis dan berinteraksi melalui media dan teknologi komunikasi. Dalam pembelajaran jarak jauh, peserta didik dapat mengakses dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran tanpa harus berada di lokasi fisik yang sama dengan pengajar atau institusi pendidikan. Pembelajaran jarak jauh memanfaatkan berbagai teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, komputer, video konferensi, telekonferensi, serta platform pembelajaran

online. Melalui media ini, pengajar dapat menyampaikan materi pembelajaran, memberikan bimbingan, serta melakukan interaksi dengan peserta didik secara virtual.

Pada umumnya, pembelajaran jarak jauh menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat yang lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang memerlukan kehadiran fisik di ruang kelas. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, tugas, diskusi, dan sumberdaya pembelajaran lainnya melalui platform online yang disediakan oleh institusi pendidikan atau lembaga pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dapat diterapkan pada berbagai tingkat pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga tingkat pendidikan tinggi. Ia juga dapat digunakan dalam konteks pelatihan dan pengembangan profesional. Tujuan utama dari pembelajaran jarak jauh adalah memberikan kesempatan pembelajaran yang inklusif, fleksibel, dan memungkinkan akses pendidikan bagi individu yang berada di lokasi terpencil, memiliki keterbatasan mobilitas, atau memiliki kebutuhan pembelajaran khusus.

#### **2.1.3.2 Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh**

Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh mencakup beberapa aspek penting yang membedakannya dari pendekatan pembelajaran tradisional. Berikut adalah beberapa karakteristik utama pembelajaran jarak jauh:

- a. Terpisah secara geografis: Peserta didik dan pengajar berada pada lokasi yang berbeda secara fisik. Mereka dapat berinteraksi dan mengakses materi pembelajaran melalui media dan teknologi komunikasi.
- b. Penggunaan teknologi komunikasi: Pembelajaran jarak jauh memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, komputer, video konferensi, dan platform online, untuk menyampaikan materi pembelajaran, berkomunikasi, dan berinteraksi.
- c. Fleksibilitas waktu dan tempat: Peserta didik memiliki kebebasan untuk mengatur waktu belajar mereka sendiri dan dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja, selama mereka memiliki koneksi internet.
- d. Mandiri dalam belajar: Peserta didik perlu memiliki kemandirian dalam mempelajari materi dan menyelesaikan tugas-tugas mereka tanpa pengawasan

langsung dari pengajar. Mereka bertanggung jawab untuk mengatur waktu, mengelola diri, dan memotivasi diri sendiri dalam pembelajaran.

- e. Interaksi virtual: Melalui media komunikasi seperti forum online, diskusi virtual, atau video konferensi, peserta didik dapat berinteraksi dengan pengajar dan sesama peserta didik, berdiskusi, berbagi pemikiran, serta memperluas jaringan sosial dan akademik mereka.
- f. Media pembelajaran: Pembelajaran jarak jauh memungkinkan penggunaan beragam media pembelajaran, seperti teks digital, video, audio, simulasi interaktif, dan alat-alat online lainnya, untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan bervariasi.
- g. Evaluasi dan penilaian yang adaptif: Sistem evaluasi dalam pembelajaran jarak jauh dapat menggunakan metode yang berbeda, seperti ujian online, tugas individu dan kelompok, atau diskusi online. Penilaian dapat dilakukan secara real-time atau berkala untuk memantau kemajuan peserta didik.
- h. Dukungan teknis dan pedagogis: Pembelajaran jarak jauh memerlukan dukungan teknis dan pedagogis yang memadai dari institusi pendidikan atau lembaga pembelajaran jarak jauh. Peserta didik perlu mendapatkan bimbingan dan dukungan dari pengajar dan staf teknis untuk menjalankan pembelajaran secara efektif.

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

Sebagai faktor yang dipertimbangkan dalam penelitian ini, penulis menyertakan beberapa penelitian sebelumnya yang telah penulis telaah sebelumnya. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Waskitorini dan Rio Febrianto pada tahun 2021 berjudul "Pemanfaatan Media Sway dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sway dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tercermin dari peningkatan dalam jumlah siswa yang aktif dalam mengerjakan tugas dan tepat waktu dalam pengumpulan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam

menyelesaikan tugas dan tidak mengalami keterlambatan dalam pengumpulan tugas kepada guru. Selain peningkatan semangat belajar siswa, penelitian juga mencatat perbaikan dalam aktivitas pengajaran guru pada setiap siklusnya, yang tercermin dalam hasil observasi. Hal serupa juga terjadi pada aktivitas siswa, dengan peningkatan observasi dari sebelum siklus I hingga siklus II, mencapai 72% menjadi 95%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Styamulya Mawarni, David Jeptianto, dan tim pada tahun 2022 dengan judul "Pemanfaatan Media Sway untuk Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar" mengindikasikan bahwa sebelum melaksanakan pembelajaran, guru kelas perlu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), daftar hadir online, dan menggunakan media pembelajaran. Guru membuat presentasi menarik dengan merangkum materi dari berbagai sumber, termasuk buku pegangan guru, Google, dan YouTube. Penelitian menyoroti bahwa presentasi yang bervariasi, ditambah dengan foto dan video, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh. Microsoft Sway membantu guru dalam proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan melibatkan tampilan foto dan video. Kesimpulan penelitian ini menyuarakan kemungkinan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Microsoft Sway sebagai inovasi untuk memahami potensi dan kebutuhan siswa terkait teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, media ini dianggap sebagai alternatif untuk mencegah kebosanan siswa selama pembelajaran. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat ditingkatkan melalui pengembangan media pembelajaran Sway dengan materi pembelajaran tambahan, serta diujicobakan dalam skala yang lebih besar untuk mengukur efektivitasnya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Junaedah dan Nafiah pada tahun 2020 dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Modern menggunakan Aplikasi Sway untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Semanggi" menunjukkan bahwa penggunaan Media SWAY dalam pembelajaran Tema 4 dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN 1 Semanggi Kecamatan Jepon Kabupaten Blora pada semester I tahun pelajaran 2020/2021.

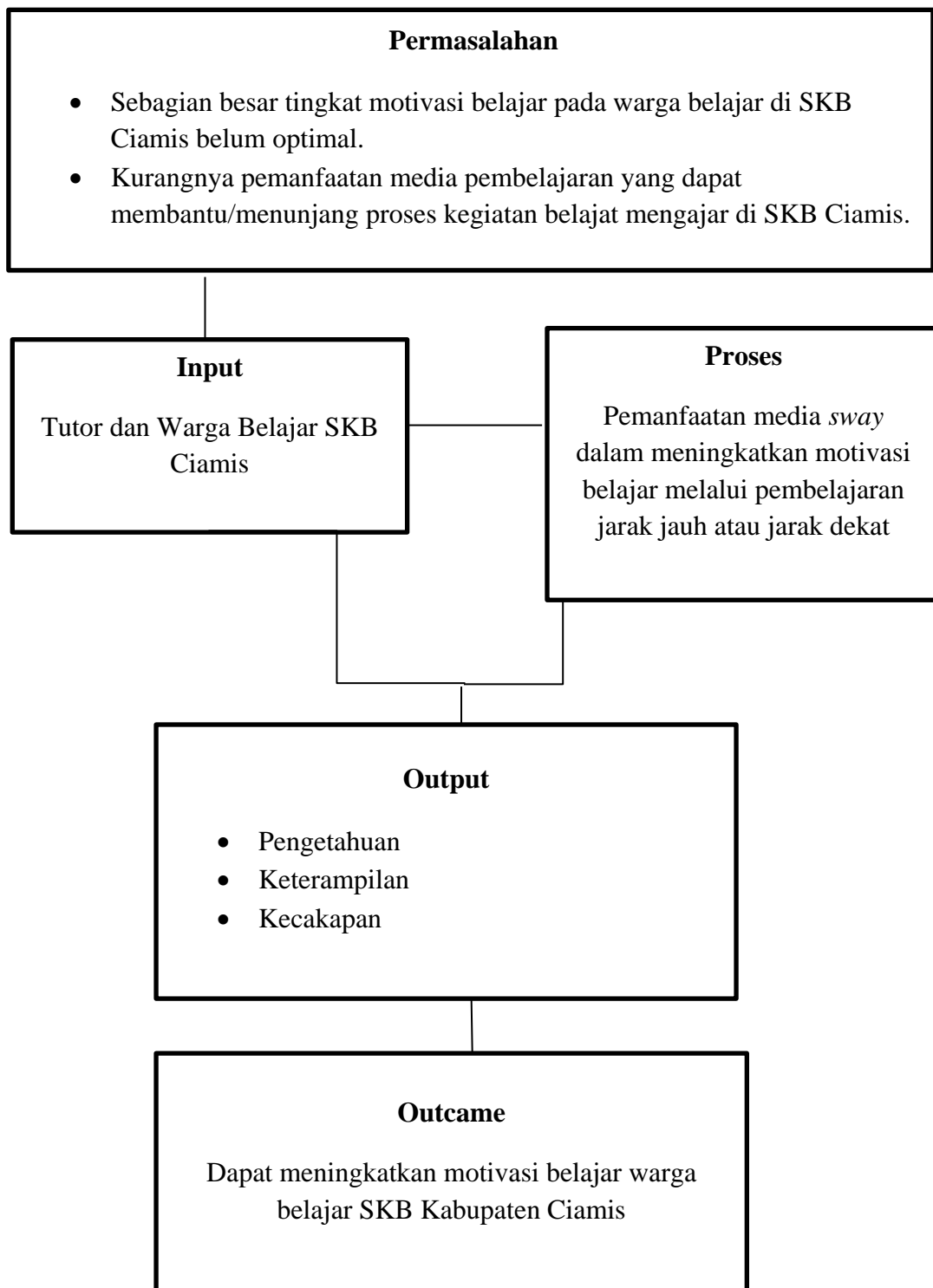
Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes siswa pada siklus I dan siklus II, di mana rata-rata nilai awal adalah 58, meningkat menjadi 74 setelah siklus I, dan mencapai 82 setelah siklus II. Selain itu, penggunaan Media SWAY juga meningkatkan persentase siswa yang memenuhi KKM, terlihat dari perbandingan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus I dan siklus II. Rekomendasi yang diajukan melibatkan pengembangan perangkat pembelajaran online oleh guru, seperti pembuatan media, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), atau evaluasi secara online untuk mempermudah pembelajaran pada materi tertentu. Saran juga ditujukan kepada SDN 1 Semanggi agar memfasilitasi pelatihan aplikasi online bagi guru guna mendukung pembelajaran daring. Bagi siswa, disarankan agar memanfaatkan media pembelajaran untuk memahami konsep materi ajar, kreatifitas, dan kegembiraan dalam rangka meningkatkan hasil belajar. Untuk SDN 1 Semanggi, manfaatnya terletak pada peningkatan mutu pendidikan dengan hasil belajar yang meningkat, serta dokumentasi untuk dipamerkan di majalah dinding dan koleksi foto yang dapat ditempatkan di perpustakaan sekolah.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Pungky Suheriesty, Nurita Primasatya, Elissyarifatul Hidayah pada tahun 2021 berjudul "Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam melalui Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway di Sekolah Dasar." Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode demonstrasi dengan dukungan media pembelajaran Microsoft Sway pada muatan matematika tema Peristiwa Alam di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri berhasil meningkatkan hasil prestasi belajar siswa kelas 1A pada tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa. Setiap siklus penelitian, termasuk pra-siklus, siklus I, hingga siklus II, mengalami peningkatan. Rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa meningkat dari pra-siklus ke siklus I dan terus meningkat pada siklus II. Pada pra-siklus, nilai rata-rata awal adalah 65,71, yang meningkat menjadi 73,21 pada siklus I, dan kemudian mencapai 80,36 pada siklus II. Persentase ketuntasan juga mengalami peningkatan signifikan, dari 32,14% pada pra-siklus menjadi 50% pada siklus I, dan terus meningkat menjadi 75% pada

siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa metode demonstrasi dengan dukungan Microsoft Sway berhasil meningkatkan hasil prestasi belajar siswa secara signifikan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Diyas Age Larasati pada tahun 2021 dengan judul "Penggunaan Media SWAY dalam Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid Tema Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V SD" mengindikasikan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% dari responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media sway dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid. Sebanyak 10% menyatakan sangat setuju, sementara 5% menyatakan kurang setuju bahwa media sway dapat membantu pembelajaran daring selama pandemi Covid. Responden melihat kelebihan media sway terletak pada daya tarik dan interaktivitasnya, memungkinkan komunikasi jarak jauh. Namun, kelemahan yang disoroti oleh responden adalah bahwa media sway masih tergolong baru dan mereka belum terbiasa mengaksesnya.

### 2.3 Kerangka Konseptual



(Sumber: Peneliti, 2024)



Menurut Sugiyono (2017, hlm. 283) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai factor yang diidentifikasi sebagai masalah penting, kerangka berfikir merupakan alat berpikir peneliti dalam penelitian.

Pada gambar diatas menjelaskan, peneliti ingin melakukan penelitian bagaimana manfaat media *sway* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran jarak jauh. Ada 2 permasalahan yang ditemukan dilapangan yaitu 1) Sebagian besar tingkat motivasi belajar pada warga belajar di SKB Ciamis belum optimal, serta 2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu/menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SKB Ciamis. Dengan adanya media *E-Learning* ini melalui proses pemanfaatan media *sway* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran jarak jauh dan jarak dekat ini diharapkan dapat memiliki output di antaranya:

- 1) Pengetahuan yang lebih luas lagi, dengan adanya media pembelajaran ini memungkinkan mereka mengasah pengetahuan mereka di bidang teknologi yang sesuai dengan kemajuan zaman.
- 2) Keterampilan belajar yang lebih mandalam tentang teknologi ataupun dalam hal pembelajaran dan
- 3) Kecakapan belajar, agar warga belajar lebih aktif dalam pembelajaran melalui pembelajaran jarak jauh ataupun jarak dekat

Sehingga dengan adanya media *sway* ini dapat meningkatkan motivasi warga belajar di SKB Kabupaten Ciamis.

#### **2.4 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kajian teori diatas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan media *sway* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran jarak jauh?