

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Model Pembelajaran

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek baik sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta seseorang yang terkait untuk digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Jadi, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana yang dilakukan untuk melakukan pembelajaran secara sistematis dengan menguasai dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan peserta didik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga berpengaruh terhadap suatu proses yang dimana proses tersebut yaitu kegiatan belajar mengajar (KBM) supaya dapat berjalan dengan baik. Karena adanya model pembelajaran ini maka diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Joyce & Well berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) dengan merancang suatu bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Lalu menurut Winataputra berkata bahwa model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Helmiati, 2012).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau cara memperoleh informasi materi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai dan cara-cara berpikir serta memotivasi siswa dengan cara menerapkan serangkaian langkah-langkah dan strategi yang terpadu sejak persiapan sampai penilaian.

B. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut (Rusman, 2012):

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pembelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (sintak)
 - b) Adanya prinsip-prinsip reaksi
 - c) Sistem sosial
 - d) Sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi:
 - a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur
 - b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

C. Faktor-Faktor Penentu Model Pembelajaran

Faktor-faktor pemilihan metode pembelajaran diantaranya, meliputi: tujuan pembelajaran, bahan/materi pembelajaran, sumber belajar, warga belajar, sarana/fasilitas belajar, waktu pembelajaran dan besar-kecilnya kelompok.

- 1) Tujuan Pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut kemampuan yang harus dimiliki oleh warga belajar setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Bloom diungkapkan bahwa kemampuan yang terdapat pada tujuan pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Ihwan Mahmudi et al., 2022). Pada setiap ranah terdapat tingkatan-tingkatan kemampuan yang berkisar dari kualitas yang rendah sampai pada kualitas kemampuan yang tinggi, tingkatan tersebut untuk mencapai pencapaian kemampuan tingkatan harus mempunyai implikasi terhadap penetapan jenis metode pembelajaran.
- 2) Bahan/Materi Pembelajaran adalah suatu tahapan selanjutnya dari pengaruh tujuan pembelajaran. Menurut Gagne, Briggs, dan Wager mengungkapkan bahwa bahan belajar terdiri dari konsep, prinsip, prosedur dan fakta atau kenyataan yang ada (Fajri, 2018). Dari setiap jenis bahan belajar tersebut memiliki tingkatan kesulitan yang terdiri dari bahan belajar dasar, kelanjutan dan tinggi. Berdasarkan keragaman bahan belajar tersebut maka dituntut adanya penggunaan variasi metode dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan jenis bahan belajar.
- 3) Sumber Belajar merupakan suatu faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu metode karena kondisi sumber belajar ini menyangkut dengan kondisi diri yang mempengaruhi pemahaman penggunaan metode dan kemampuan mengelola kegiatan pembelajaran atau pengelolaan kegiatan pembelajaran. Sumber belajar juga harus mempertimbangkan kondisi diri dalam menggunakan metode baik terhadap pemahaman bahan belajar, pemahaman penggunaan metode, dan kemampuan mengelola kegiatan pembelajaran.

- 4) Warga Belajar adalah suatu proses pembelajaran yang dapat diubah, kondisi warga belajar memiliki karakteristik pribadi yang dimilikinya yaitu menyangkut jenis kelamin, usia, latar belakang sosial ekonomi, pengalaman dan keadaan psikisnya. Keragaman kondisi warga belajar mengakibatkan perlu adanya pemilihan dan penentuan metode pembelajaran yang akan digunakan, seperti, memiliki pengalaman sederhana dan terbatas akan cara belajarnya berbeda dengan yang memiliki pengalaman tinggi.
- 5) Sarana/Fasilitas Belajar merupakan suatu pembelajaran yang dapat menunjang dan melengkapi terselenggaranya kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Fasilitas atau alat belajar diantaranya seperti alat tulis, ruangan kelas, tempat duduk, buku bacaan, dan alat-alat lainnya yang dibutuhkan untuk terselenggaranya kegiatan belajar. Sedangkan sarana sebagai sumber belajar yaitu sarana tersebut merupakan alat atau orang yang digunakan untuk mempelajari bahan kajian tertentu. Kelengkapan sarana dan fasilitas pada kegiatan pembelajaran dapat menjadi sebuah implikasi terhadap penetapan metode yang digunakan dalam sumber belajar pada kegiatan pembelajaran.
- 6) Waktu Pembelajaran menjadi suatu faktor penentuan model pembelajaran karena penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan waktu. Seperti, jika sumber belajar sudah tepat tetapi metode pembelajarannya membutuhkan waktu yang lama, maka metode tersebut disebut kurang tepat untuk digunakan.
- 7) Besar kecilnya kelompok yaitu menjadi sebuah perubahan dalam diri orang-orang untuk lebih mudah terjadi dalam suasana interaksi antara sumber belajar dengan warga belajar apabila ada kesempatan untuk saling menerima dan memberi untuk kejelasan dan pengembangan suatu gagasan. Makin besar kelompok maka akan menimbulkan kurang interaksi baik antara warga belajar maupun antara warga belajar dengan sumber belajar.

D. Jenis Model Pembelajaran

Jenis-jenis model pembelajaran antara lain sebagai berikut (Elisa, 2022):

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah pembelajaran dengan pendekatan peserta didik terhadap masalah autentik, sehingga membuat peserta didik dapat menyusun pengetahuannya secara mandiri, dan dapat pula menumbuhkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, serta dapat memandirikan siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri sendirinya. Model pembelajaran ini mengambil penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah sehingga dapat mengetahui pengetahuan konsep penting.
- 2) Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang dimana melibatkan peserta didik dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan dengan kegiatan investigasi sehingga membuat peserta didik berkesempatan dalam bekerja untuk menghasilkan produk. Pembelajaran berbasis proyek ini berfungsi untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan menekankan aktivitas peserta didik untuk menghasilkan suatu produk dengan menerapkan keterampilan analisis hingga mempresentasikan produk pembelajaran (karya seni, karya tulis, prakarya, skema desain, dll) berdasarkan pengalaman nyata mereka.
- 3) Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching*) merupakan suatu model pembelajaran yang membantu guru dalam proses pembelajaran dengan mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi yang ada pada kenyataan sekarang serta dengan motivasi peserta didik yang membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Elaine B. Johnson, mengatakan bahwa model pembelajaran ini merupakan sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna

dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa (Adim et al., 2020).

- 4) Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan suatu model pembelajaran dengan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kooperatif ini juga termasuk model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar.
- 5) Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang dimana peserta didik akan belajar mencari dan menemukan sendiri. Pendidik hanya menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi peserta didik diberikan peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah.

2.1.2. Model Pembelajaran *Discovery learning*

A. Pengertian Model *Discovery learning*

Discovery learning adalah salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam Kurikulum 2013 karena model ini menjadi metode yang mendukung kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dapat berkembang dan mempunyai karakter saintifik, meningkatkan rasa ingin tahu dan perilaku yang mandiri. Model ini menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif menemukan sendiri cara bagaimana memecahkan masalah dalam proses pembelajaran di mana materi tidak diberikan oleh pendidik secara utuh pada pembelajaran berlangsung (Tampubolon, 2017).

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mempelajari yang telah dimiliki. Model pembelajaran *Discovery Learning* ini peserta didik belajar dengan penemuan, seperti peserta didik akan dihadapkan dengan suatu masalah

atau situasi yang tampaknya tidak dipahami, sehingga membuat peserta didik akan mencari jalan pemecahan (Ardyansyah & Fitriani, 2020). Pembelajaran *Discovery Learning* ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk ikut serta secara aktif dalam membangun pengetahuan yang akan mereka peroleh, dan akan berdampak menjadi proses pembelajaran yang bersifat aktif, menyenangkan, dan memungkinkan terjadinya informasi antar-peserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan lingkungan.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan belajar mencari dan menemukan sendiri. Pendidik hanya menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi peserta didik diberikan peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Model pembelajaran *Discovery Learning* menjadikan peserta didik tidak diberikan konsep dalam bentuk akhirnya, tetapi peserta didik diajak untuk ikut serta dalam menemukan konsep tersebut dengan peserta didik dapat membangun pengetahuan berdasarkan informasi baru dan kumpulan data yang mereka gunakan untuk sebuah pembelajaran penyelidikan (Rosmiati et al., 2020).

Model ini juga berpandangan bahwa peserta didik tidak hanya sebagai subjek dan objek dalam pembelajaran tetapi, peserta didik juga mempunyai kemampuan untuk berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya secara optimal. Oleh karena itu, pendidik harus memberikan proses belajar mengajar yang berdampak akan menantang peserta didik untuk melakukan dan mencari materi tersebut lebih luas lagi dengan pemecahan masalah. Langkah-langkah model *Discovery Learning* sebagai berikut (Astuti, 2020):

- 1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Stimulus) Kegiatan pertama yang harus dilakukan adalah memberikan permasalahan yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan penyelidikan yang lebih mengenai permasalahan tersebut. Selain itu, siswa juga dapat diberikan kegiatan berupa jelajah pustaka, praktikum, dan aktivitas belajar

lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

- 2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah) Langkah selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan pada kegiatan awal. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah. Masalah yang telah ditemukan kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data) Hipotesis yang telah dikemukakan, dibuktikan kebenarannya melalui kegiatan eksplorasi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Pembuktian dilakukan dengan mengumpulkan data maupun informasi yang relevan melalui pengamatan, wawancara, eksperimen, jelajah pustaka, maupun kegiatan-kegiatan lain yang mendukung dalam kegiatan membuktikan hipotesis.
- 4) *Data Processing* (Pengolahan Data) Data-data yang telah diperoleh selanjutnya diolah menjadi suatu informasi yang runtut, jelas, dan bermakna. Pengolahan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diacak, diklasifikasikan, maupun dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
- 5) *Verification* (Pembuktian) Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan kebenaran hipotesis awal yang telah dikemukakan. Pembuktian didasarkan pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.
- 6) *Generalization* (Menarik Simpulan/Generalisasi) Tahap generalisasi atau penarikan simpulan adalah proses menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. Setelah penarikan simpulan, siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan

kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Adapun pada teori lain mengatakan bahwa langkah-langkah pelaksanaan model *Discovery Learning* sebagai berikut (Khasinah, 2021):

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan) Pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian kegiatan menyelidiki sendiri, disamping itu pendidik dapat memulai kegiatan belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah, sehingga tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.
- 2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah) Pada tahap ini pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- 3) *Data collection* (Pengumpulan data) Pada tahap ini pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya secara relevan dengan membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, dan melakukan uji coba sendiri.
- 4) *Data processing* (Pengolahan data) Pada tahap ini peserta didik mengolah data dan informasi yang telah diperoleh, kemudian diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu.
- 5) *Verification* (Pembuktian) Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan, dan memberikan kesempatan untuk menemukan suatu konsep atau pemahaman yang di jumpai dalam

kehidupannya.

- 6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan) Pada tahap ini merupakan proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum yang berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama.

B. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery learning*

Setiap model pembelajaran pasti akan memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajarannya, oleh karena itu pada model pembelajaran *Discovery Learning* ini pun juga memiliki kelebihan dan kekurangannya, sebagai berikut (Afandi et al., 2013):

Kelebihan

- 1) Peserta didik akan melakukan pengembangan dengan aktif karena memperbanyak penguasaan keterampilan dan proses kognitif peserta didik dengan melibatkan penemuan-penemuan baru.
- 2) Strategi penemuan pembangkitan gairah peserta didik, karena peserta didik merasakan jerih payah penyelidikan dengan menemukan menemukan materi.
- 3) Peserta didik lebih merasa percaya terhadap diri sendiri melalui proses penemuannya.
- 4) Peserta didik dapat menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari dan akan menghasilkan ingatan yang tahan lama dan tidak mudah dilupakan
- 5) Peserta didik dapat membandingkan pengertian yang ditemukan sendiri dan pengertian yang betul-betul dikuasai dengan itu, peserta didik dapat dengan mudah menggunakan atau mentransfer dalam situasi lain
- 6) Peserta didik dapat menguasai salah satu metode ilmiah yang dapat dikembangkan sendiri
- 7) Peserta didik akan berpikir kritis dan analisis dalam mencoba memecahkan masalah yang dihadapi, dan nantinya akan berdampak dalam kehidupan nyata.

Kekurangan

- 1) Model pembelajaran ini diharuskan adanya persiapan mental untuk

mempelajari materi

- 2) Mengajar dengan penemuan ini akan dipandang terlalu mementingkan memperoleh pengertian daripada memperoleh sikap dan keterampilan
- 3) Model ini kurang berhasil pada kelas besar, karena pendidik akan kehabisan waktu karena membantu peserta didik dalam menemukan teori-teori, dan materi yang ada.

2.1.3. Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Gagne & Briggs media pembelajaran merupakan suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, *slide*, foto atau gambar, grafik, televisi, dan komputer (Pramuaji & Munir, 2017). Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan yang dapat membangun semangat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran terdiri dua kata yaitu “media” berarti perantara dan “pembelajaran” berarti kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Dari definisi ini maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu materi, sehingga dapat membangun semangat, perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap media pembelajaran yaitu suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan didalamnya terkandung informasi yang bisa didapatkan dari internet, buku, film, sosial media, dan sebagainya (Kristanto, 2020).

B. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokan media pembelajaran atau yang dapat disebut

taksonomi media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu (Pragarra et al., 2022):

- 1) Media *Realita* yaitu salah satu dia yang semua media nya nyata berada di lingkungan alam sekitar seperti batu, gunung, tumbuhan, air, dan tanah
- 2) Media *Visual* yaitu salah satu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihat seperti media cetak buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya. Media ini bertujuan untuk menjadikan peserta didik dapat bisa menyalurkan pesan, menarik perhatian, mengilustrasikan dan memperjelas ide
- 3) Media *Audio* merupakan salah satu media yang digunakan dengan mengandalkan indera pendengaran saja seperti tape *recorder*, *podcast*, dan radio. Media ini bertujuan untuk menjadikan peserta didik akan berfokus terhadap satu perhatian, lalu mengikuti pengarahannya, melatih daya analisis, dan merangkum atau mengingat kembali informasi yang sebelumnya didengar
- 4) Media *Audiovisual* adalah salah satu media yang digunakan dengan mengandalkan dua indera menjadi satu yaitu penglihat dan pendengaran seperti film, video, program TV, *youtube*. Media ini penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung terhadap pemahaman kata simbol yang serupa.

2.1.4. Media Audio Visual

A. Pengertian Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan sarana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media sebagai sumber belajar sehingga media tersebut dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media dapat menyederhanakan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik membuat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu dalam proses

belajar mengajar (Ichsan Ramhah et al., 2021). Dengan demikian peserta didik dapat lebih mudah mencerna bahan materi dengan menggunakan bantuan media dari pada tanpa bantuan media.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan pendidik yang telah disiapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media audio visual mengandalkan dua indera manusia sekaligus yaitu pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) yang terdiri dari media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam lalu media audio visual gerak yaitu media yang menampilkan suara dan gambar bergerak. Alat bantu ini merupakan alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu kata serta tulisan dapat menularkan pengetahuan, ide serta sikap peserta didik.

B. Jenis Media Audio Visual

Audio visual memiliki dua jenis media sebagai berikut (Windasari & Sofyan, n.d.):

- 1) Audio visual tidak murni atau audio visual diam adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang berasal dari sumber berbeda, berarti media ini menyajikan suara serta gambar yang diam saja, seperti *sound slide* atau bingkai suara. *Sound slide* ini merupakan media pembelajaran gabungan dari slide dan tape yang digunakan untuk lokasi atau pembelajaran lainnya yang melibatkan gambar untuk menginformasikan ataupun mendorong lahirnya respon emosional sehingga media ini lebih efektif untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit.
- 2) Audio visual murni atau audio visual gerak yang dimana media ini menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara ataupun gambar dapat berasal dari suatu sumber, seperti film bersuara, video, dan televisi.
 - a) Televisi merupakan media menyampaikan pesan pembelajaran

secara audio visual yang disertai unsur gerak.

- b) Film bersuara merupakan gambar dari sebuah frame yang diproyeksikan satu persatu melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga akan bergerak di layar. Media film ini dapat menggambarkan sebuah proses pembuatan suatu kegiatan, menimbulkan dan menambah realita pada gambar dalam bentuk ekspresi yang murni, menyampaikan pendapat melalui suara, dan dapat menggambarkan teori sains atau animasi.
- c) Video merupakan suatu media audio visual yang menyajikan gambar gerak pada suatu media dengan menyampaikan pesan bersifat fakta atau fiktif sehingga membuat media ini bersifat informatif, edukatif, dan instruksional.

C. Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan untuk pembelajaran sebagai berikut (Setiyawan, 2021):

Kelebihan

- 1) Lebih menarik
- 2) Informasi diperoleh langsung di lapangan
- 3) Dapat dilihat lebih dari sekali dan kapan saja
- 4) Dapat menyesuaikan kebutuhan dan keinginan untuk mengendalikan volume dan kejernihan gambar
- 5) Membuat peserta didik dapat fokus memperhatikan guru karena di dalamnya terdapat gambar-gambar menarik

Kekurangan

- 1) Harus membutuhkan alat bantu seperti handphone dan kuota
- 2) Informasi yang searah

2.1.5. Media *Video Blog*

A. Pengertian Media *Video Blog (Vlog)*

Media *Video Blog* atau yang biasa disebut *Vlog* adalah suatu blog yang berwujud video berisikan ceritera atau aktivitas sehari-hari yang berada di dalam video dan dapat diunggah di situs sosial media seperti *youtube*, *vlog* menjadi salah satu media audio-visual. Topik yang biasa disampaikan dalam *vlog* ini adalah sesuatu yang disukai seperti *tips and trik*, pendapat atau pandangan seseorang, aktivitas keseharian mereka dalam melakukan sesuatu, *makeup and skincare*, hingga film pendek.

Media *vlog* atau video blog adalah salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk audio visual. *Vlog* merupakan salah satu solusi untuk generasi pro gadget yang berwujud suatu video yang berisikan ceritera atau aktivitas sehari-hari dan dapat diunggah di situs sosial media seperti *youtube*, sehingga dapat dilihat oleh seluruh orang kapanpun dan dimapun. *Vlog* ini menjadi salah satu inovasi baru dalam perkembangan media pembelajaran yang menumbuhkan rasa ingin tahu karena adanya kegiatan menarik dalam belajar karena media ini dikemas menjadi lebih efektif serta modern sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam belajar (Susanti, 2019).

Vlog merupakan salah satu inovasi baru dalam perkembangan media pembelajaran yang memanfaatkan media speaking dan berpendapat yang melibatkan audio visual dan dikemas menjadi lebih menarik serta modern. *Vlog* juga dapat disebut sebagai televisi internet karena dapat ditonton oleh seluruh manusia di bumi hanya melalui jaringan internet saja. *Vlog* juga dapat mencantumkan suatu teks, foto, dan data yang dimuat dalam sebuah video, sehingga *vlog* sendiri beragam bentuknya mulai dari rekaman gambar gerak utuh atau potongan beberapa scene (Ananda, 2020).

Vlog merupakan suatu perangkat lunak *video making* untuk menyunting video dengan memadukan *audio* dan *visual*. Sesuai dengan peran pendidik yaitu sebagai fasilitator dengan memudahkan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran, membantu dalam pengalaman belajar, membantu perubahan lingkungan, membangun suasana keakraban

dan pengucapan informasi, serta membantu proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan (Farih, 2020).

Kriteria atau standar vlog yang baik didasarkan pada aspek seperti pencahayaan, kualitas gambar, warna video, alur video, dan durasi video. Berdasarkan pedoman menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) kriteria kelayakan suatu bahan ajar harus memiliki empat komponen, yaitu komponen kelayakan isi seperti kesesuaian isi materi dengan kurikulum, komponen kelayakan penyajian seperti kelengkapan informasi materi, komponen kelayakan bahasa kesesuaian kosa kata kalimat untuk membangun motivasi belajar, dan komponen kelayakan grafika seperti kualitas, alur, durasi, dan pencahayaan video (Sari & Halidjah, 2023).

Burgess & Green mengungkapkan bahwa *vlogging* merupakan suatu wujud konten yang sangat dominan di dalam *platform* sosial media *youtube* (Susanti, 2019). *Vlog* ini biasanya berupa monolog yang direkam dengan kamera baik *webcam* atau *dslr* dengan mengandalkan sebuah teknik penyuntingan sederhana. Para *vlogger* ini umumnya membicarakan berbagai pandangan atau pendapat pribadi mereka baik pada topik isu yang sedang *trend* maupun sejarah.

Kaplan dan Haenlein (dalam Wachid Muzhaffar & Anistyasari, 2020) membagi tempat media internet menjadi enam bagian yaitu:

- 1) *Collaboration project*, yaitu suatu alamat internet yang bersedia memberi izin kepada pelanggannya untuk merubah, menginputkan, atau mendrop video yang terkandung di alamat internet. Contohnya seperti web Wikipedia.
- 2) *Blog* dan *microblog* adalah suatu alamat yang digunakan untuk menyimpan bermacam catatan individu, yang dimana usernya dapat secara privat dan leluasa untuk mengeluarkan pendapat mereka dalam bentuk tulisan di alamat itu. Contohnya, wordpress.com, kompasiana.com, dan banyak lainnya.
- 3) *Content share* yaitu suatu alamat yang memperbolehkan jasa share

video kepada pengguna lain dalam beragam bentuk baik gambar berjalan, foto, dan tulisan. Contohnya, slideshare.com, vimeo.com.

- 4) *Social network site* merupakan suatu alamat atau media teknologi yang dapat memperjumpakan antar user dan dapat terhubung satu sama lain dalam beragam bentuk seperti gambar pribadi, tulisan, hingga berita pribadi. Contohnya, friendster.com, facebook.com, dan instagram.com.

Vlog menjadi sebuah perantara manusia dalam menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi melalui *platform* visual sehingga membuat peminat vlog ini tersebar luas ke berbagai kalangan baik tua hingga muda yang digunakan sebagai informasi, hiburan, pendidikan, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, pendidik dapat memanfaatkan *vlog* sebagai media pembelajaran dengan menampilkan video materi-materi pembelajaran secara menarik, yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mendapatkan keinginan dan pengalaman dalam semangat belajar.

B. Keunggulan Media Video Blog (Vlog)

Adapun beberapa kelebihan pembelajaran *vlog* ini sebagai berikut (Mudarris et al., 2022):

- 1) Mampu melatih peserta didik untuk bergerak sesuai dengan apa yang sudah diperintahkan dalam video tersebut sehingga mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.
- 2) Mampu membangkitkan kreativitas peserta didik sehingga dapat memberikan stimulus pada anak dalam memainkan imajinasinya, dan mempererat hubungan antar peserta didik, orang tua, dan pendidik.
- 3) Mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memberikan perhatian atau fokus di kelas karena adanya kedekatan emosional yang dibangun melalui interaksi orang tua dan pendidik yang menjadi fasilitator pada kegiatan belajar.
- 4) Menambah kepercayaan diri pada peserta didik, sehingga peserta didik

lebih mudah dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

- 5) Meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreativitas sehingga peserta didik dapat membangkitkan motivasi belajar.
- 6) Mengatasi jarak dan waktu karena *Video Blogger* ini dapat diakses secara luas dan kapan saja.
- 7) Mampu membawa peserta didik berpetualang dengan lingkungan sekitarnya misalnya dari pagi hingga malam, atau dari cuaca terik hingga menjelang gelap.
- 8) Mampu dilakukan secara berulang-ulang jika diperlukan suatu untuk menambah kejelasan atau mengurangi penjelasan.
- 9) Mampu meningkatkan kemampuan analisis peserta didik dengan memberikan pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat sesuai dengan pikiran dan pendapat para peserta didik.
- 10) Mampu memperjelas suatu hal yang abstrak sehingga dapat memberikan penjelasan yang lebih realistic sesuai dengan keadaan lingkungan sekarang.
- 11) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas lingkungan dan sosial yang akan dibedah di dalam kelas maupun di luar kelas.

2.1.6. Motivasi Belajar

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan dengan terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan suatu kegiatan yang paling pokok, karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Faktornya bisa berasal dari faktor psikis yaitu motivasi untuk belajar dan meraih suatu tujuan tertentu.

Tugas pokok pendidik yaitu mengevaluasi keberhasilan dan pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik yang nantinya hal tersebut

bertujuan untuk melihat sejauh mana angka keberhasilan pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima materi. Jadi, motivasi belajar dapat dijadikan sebagai proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi seperti perubahan tingkah laku menjadi semangat belajar.

A. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berawal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Motivasi merupakan objek tindakan seseorang atau hal yang menggerakkan seseorang untuk bertindak atau niat atau sesuatu yang memberikan tenaga, mengarah, dan mempertahankan perilaku manusia. Menurut Malayu S P Hasibuan mengatakan bahwa motivasi berasal dari kata latin *movere* yang artinya dorongan atau daya penggerak. Motivasi ini juga hanya diberikan kepada manusia, khususnya kepada bawahan atau pengikut (Kompri, 2017).

Motivasi merupakan salah satu upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai suatu tujuan, yang berarti motivasi dapat menggerakkan seseorang untuk lebih menjadi aktif. Menurut Mc. Donald bahwa motivasi ini menjadi sebuah perubahan energi dalam diri seseorang dengan mengandung tiga elemen penting sebagai berikut (Sulfemi, 2018):

- 1) Motivasi mengawali adanya perubahan energi pada diri setiap individu manusia dengan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem yang ada pada organisme manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa *feeling*, afeksi seseorang. Motivasi sangat relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi dibangun dengan adanya tujuan yang menjadi suatu respon dari sebuah aksi dan tujuannya menyangkut soal kebutuhan.

Oleh karena itu, motivasi merupakan sesuatu yang kompleks dan

dapat menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia dengan didorong tujuan, kebutuhan, dan keinginan. Motivasi juga ditimbulkan dari afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar berasal dari kata motif yang berarti dorongan atau alasan yang merupakan sesuatu keadaan dimana di dalamnya terdapat pada diri seseorang dengan suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi belajar mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang, karena keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri seseorang akan menimbulkan kegiatan belajar dengan menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini diperlukan pendorong untuk menggerakkan peserta didik agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar yang tinggi.

Motivasi belajar atau semangat hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga peserta didik akan mengalami perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik langsung maupun tidak langsung. Motivasi yaitu dasar bagi peserta didik untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan menjadi tujuan pembelajaran (Muhammad, 2016).

Pendidik dituntut untuk bisa lebih jeli terhadap kondisi peserta didiknya sehingga dapat memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, khususnya bagi peserta didik yang secara prestasinya kurang atau tertinggal dengan peserta didik lainnya. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi disebabkan tidak adanya motivasi belajar sehingga, ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya hanya dituntut untuk menerima materi saja. Hal ini menjadikan pendidik harus bisa memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran, sehingga

peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Jenis-jenis Motivasi

Jenis-jenis motivasi terbagi menjadi dua jenis, sebagai berikut (Marsabila et al., 2022):

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari diri peserta didik untuk belajar, membuat motivasi intrinsik menjadi sebuah motif-motif yang menjadi aktif atau tidak perlu adanya rangsangan dari luar karena setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan aktivitas belajarnya. Motivasi ini dapat mempengaruhi keinginan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan tertentu seperti peserta didik belajar karena ingin mendapatkan pengetahuan, nilai, keterampilan, berprestasi, dan masuk sekolah atau perguruan tinggi favorit.

Faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik pada umumnya terkait dengan faktor intelegensi dan bakat dalam diri peserta didik sehingga motivasi ini dapat diperoleh dari proses belajar. Motivasi intrinsik muncul sebagai suatu karakter yang ada sejak seseorang dilahirkan, sehingga motivasi menjadi bagian dari sifat yang didorong oleh faktor endogen atau faktor yang sudah bawaan. Faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik antara lain (Danar, 2012):

- a) Adanya keinginan berhasil untuk mengetahui dan mencari materi pelajaran yang belum diberikan
- b) Adanya perbuatan yang positif dan kreatif dalam diri seseorang serta ada keinginan untuk berkembang
- c) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar karena membutuhkan ilmu yang berguna dan bermanfaat bagi dirinya
- d) Adanya penghargaan dari diri sendiri dalam belajar.

2) Motivasi Entrinsik

Motivasi Entrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar atau adanya sebuah dorongan dari luar, misalnya lingkungan.

Contohnya, yaitu seseorang belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai baik karena akan dipuji oleh teman atau orang yang dicintai, dan dibujuk akan diberi hadiah oleh orang tua. Jadi, motivasi disini bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan hadiah. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena terdapat rangsangan dari luar individu. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalam aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik antara lain (Mahmudah, 2020):

- a) Adanya penghargaan dari orang lain dalam belajar
- b) Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran
- c) Kondisi lingkungan belajar yang kondusif.

Indikator motivasi beragam, disini peneliti mengambil indikator menurut Uno dan Sadirman. Menurut Uno motivasi seseorang merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran dengan indikator tertentu. Indikator motivasi belajar meliputi sebagai berikut (Nasrah & Muafiah, 2020):

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d) Adanya penghargaan dalam belajar
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f) Adanya situasi belajar yang kondusif

Lalu menurut Sadirman indikator motivasi belajar meliputi :

- a) Tekun menghadapi tugas
- b) Ulet menghadapi kesulitan
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa
- d) Lebih senang bekerja mandiri

- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya
- g) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Tahap pelaksanaan penelitian didahului dengan perancangan angket motivasi yang berdasarkan gabungan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno dan Sadirman yaitu sebagai berikut :

- a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c) Tekun menghadapi tugas
- d) Ulet menghadapi kesulitan
- e) Adanya kegiatan menarik dalam belajar
- f) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

C. Unsur Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar akan tercapai apabila adanya keinginan untuk menumbuhkan kemauan bergiat untuk kemudian hari sehingga menimbulkan cita-cita dalam kehidupan dengan disertai perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan yang menimbulkan adanya perkembangan kepribadian. Keinginan tersebut dapat memperbesar kemauan serta semangat belajar. Keinginan seseorang anak perlu disertai dengan kemampuan atau kecakapan pencapaiannya karena peserta didik mempunyai kemampuan dalam bidang akademik maupun non akademik dengan dilatih oleh bimbingan pendidik maupun orang tua.

Kondisi peserta didik mempengaruhi motivasi belajar karena kondisi peserta didik yang sehat dan hati gembira berada di lingkup sekolah saat belajar di kelas, pada saat pendidik menjelaskan pelajaran maka peserta didik akan fokus, konsentrasi, dan semangat. Lingkungan sekolah yang merupakan interaksi pendidik dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik, aktivitas peserta didik lebih banyak berada di sekolah. Selain itu, lingkungan peserta didik dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat

tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan kemasyarakatan.

Peserta didik memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Teman sebaya juga berpengaruh besar terhadap motivasi dan perilaku belajar karena lingkungan peserta didik berupa alam, budaya, surat kabar, majalah, radio, film, internet, dan sebagainya. Oleh karena itu, adanya kemauan serta semangat belajar pada diri peserta didik didukung oleh lingkungan budaya peserta didik untuk mempermudah informasi, dan harus dalam pengawasan orang tua (Marsabila et al., 2022).

2.1.7. Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Pada mata pelajaran Geografi Kelas XI meliputi kompetensi dasar (KD) 3 dan 4. Persebaran flora dan fauna di Indonesia menjadi salah satu sub materi dari sub bab persebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia pada materi pokok persebaran flora fauna. Materi persebaran flora fauna meliputi kompetensi dasar (KD) sebagai berikut :

- 3.2. Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem
- 4.2. Membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang dilengkapi gambar hewan dan tumbuhan endemik

A. Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Pengertian dari flora secara umum adalah segala jenis tumbuhan serta tanaman yang ada di muka bumi dan fauna adalah segala jenis hewan yang hidup di muka bumi. Persebaran flora fauna di Indonesia berdasarkan keadaan geologinya dibagi menjadi tiga daerah, yaitu daerah dangkalan sunda sebuah dataran atau paparan Indonesia disebelah barat yang dahulunya tersambung satu daratan dengan Benua Asia meliputi Pulau Kalimantan, Pulau Sumatera, dan pulau-pulau serta dasar laut transgresi, lalu daerah peralihan di bagian tengah yang relatif sudah terisolasi dan terpisah yang mencakup sekelompok pulau-pulau dan kepulauan di wilayah Indonesia bagian tengah terpisah dari paparan Sunda dan Sahul, dan daerah dangkalan sahum membentang dari Australia utara meliputi

Laot Timor menyambung ke Timur di laut Arafura yang menyambung dengan pulau Papua dibagian timur yang dahulunya satu daratan dengan Benua Australia. Kondisi geologis tersebut menyebabkan terbentuknya tiga kelompok besar persebaran flora fauna di Indonesia, yaitu Asiatik (Barat), Wallace (Tengah), dan Australis (Timur).

Dampak dari letak geologi, persebaran flora dan fauna di Indonesia menjadi beberapa bagian zona geografis yaitu, Asiatis, Australis, dan Peralihan. Pada awalnya persebaran flora dan fauna tidak ada bagian zona geografisnya, namun karena terdapat garis wallace dan webber membuat terjadinya pemetakan pola-pola persebaran flora dan fauna secara lebih mendetail dalam penelitian-penelitian (Kusmana & Hikmat, 2015).

Garis wallace adalah garis yang memisahkan wilayah geografi hewan Asia dengan hewan Australia. Garis ini dimulai dari Selat Lombok yang ditarik menuju ke utara melewati Selat Makassar dan kemudian membelok ke Laut Sulawesi, akhirnya ke Samudra Pasifik. Garis webber merupakan garis khayal berdasarkan kedalaman laut sebagai pembagi antara persebaran flora fauna di Asia dan Australia. Hasilnya menunjukkan bahwa sebelah barat Garis Webber secara lebih dari 50% mendapat pengaruh dari fauna Asia, sedangkan sebelah timur lebih dari 50% mendapat pengaruh dari Australia.

Pulau-pulau di Indonesia pernah menyatu dengan Benua Asia dan Australia, akibatnya terdapat pola persebaran flora fauna di Indonesia dengan pembagian wilayah yaitu, zona Asiatis (Oriental), zona Peralihan, dan zona Australis (Christanto, 2020).

1) Zona Asiatis (Oriental) atau yang biasa disebut daerah dataran Sunda meliputi wilayah Pulau Sumatera, Kalimantan, Jawa, dan Bali. Flora pada zona ini bercirikan mirip dengan tumbuhan Asia yang banyak dijumpai tumbuhan endemik misalnya, *Rafflesia Arnoldii* yang hanya terdapat di perbatasan Bengkulu, Jambi, dan Sumatera Selatan. Anggrek Tien Soeharto yang hanya tumbuh di Sumatera Utara. Kemudian fauna pada wilayah ini

- 2) Zona Peralihan meliputi daerah pulau Sulawesi, Maluku dan Nusa Tenggara. Flora pada zona ini mendominasi corak vegetasi sabana, stepa, tropis. Kemudian fauna pada wilayah ini merupakan hewan endemik yang hanya ada di wilayah itu saja, tidak berbulu lebat.
- 3) Zona Australis atau dataran Sahul meliputi Irian Jaya serta pulau-pulau kecil disekitarnya. Flora di wilayah ini bercirikan tumbuhan yang sangat lebat dan selalu hijau di sepanjang tahun, lalu tanaman mendominasi tumbuhan besar dan tinggi yang mencapai lebih dari 50m. Kemudian fauna pada wilayah ini mempunyai kesamaan dengan binatang-binatang di benua Australia dan didominasi oleh binatang berkantung dan bertanduk, tidak terdapat primata, dan biasanya hewan yang berada di wilayah ini berwarna cerah.

Dari pemaparan pengertian diatas, membuat bahwa materi persebaran flora dan fauna di Indonesia sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik, selain untuk mencapai target pembelajaran, materi persebaran flora dan fauna di Indonesia diharapkan dapat membuat peserta didik mengetahui akan perbedaan jenis-jenis flora fauna pada zona geografis di Indonesia.

2.2. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang dijadikan acuan oleh peneliti dalam penelitian ini, yang dilakukan oleh Rifaatul Mahmudah, Mela Eryanti dkk, Imam Ma'aruf untuk lebih jelasnya perbandingan penelitian disajikan dalam Tabel :

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Yang Dilakukan

Penulis	Rifaatul Mahmudah	Imam Ma'aruf	Mella Eryanti Agustin, Budi Handoyo, dan Djoko Soelistijo	Ajeng Putu Habsah
Judul	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan Media Maket 3D Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik	Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kalirejo Lampung Tengah	Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan <i>Vlog</i> Pada Materi Pelestarian Lingkungan Dan Pembangunan Berkelanjutan	Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Vlog</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 2 Ciamis Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis)
Tahun	2020	2020	2022	2024
Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Lampung	Universitas Negeri Malang	Universitas Siliwangi
Jenis	Skripsi	Skripsi	Jurnal	Skripsi
Rumusan Masalah	1. Bagaimana langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran	Seberapa besarkah pengaruh model Pembelajaran <i>Discovery</i>	Bagaimana penerapan media pembelajaran <i>vlog</i> dalam proses	1. Bagaimana penerapan tahapan model <i>Discovery Learning</i>

	<p><i>Discovery Learning</i> Dengan Media Maket 3D pada materi litosfer Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan Media Maket 3D terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi litosfer Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya?</p> <p>3. Bagaimana pengaruh penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan Media Maket 3D pada materi litosfer Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya?</p>	<p>Learning terhadap Minat Belajar Sejarah kelas XI IPS di SMA N I Kalirejo Lampung Tengah</p>	<p>pembelajaran geografi pada materi pelestarian lingkungan dan pembangunan berkelanjutan?</p>	<p>Berbantuan Media <i>Vlog</i> untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 2 Ciamis ?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Vlog</i> terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 2 Ciamis ?</p>
--	--	--	--	---

Metode Penelitian	Metode <i>quasi</i> eksperimen	Metode Eksperimen pendekatan kuantitatif	Model pengembangan ADDIE dengan data kualitatif dan kuantitatif	3. Metode <i>quasi</i> eksperimen
Hasil Penelitian	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan langkah-langkah penerapan media maket 3D dalam model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Kelas XI IPS SMAN 4 Tasikmalaya yaitu <i>pretest</i>, penyampaian materi, pelaksanaan model <i>Discovery Learning</i> sesuai sintak, dan <i>posttest</i> . Berdasarkan hasil uji t-test, diketahui bahwa Thitung sebesar 44,027, maka Ttabel 44.027 > 1.6909 2 (Ttabel), sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan</p>	<p>Berdasarkan hasil hitung data nilai siswa dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh model <i>Discovery Learning</i> terhadap minat belajar sejarah siswa pada kelas XI IPS di SMA Negeri I Kalirejo adalah tinggi atau kuat. Taraf analisis korelasi model ini interpretasi terhadap koefisien korelasi adalah 0,78 yang berarti besarnya pengaruh model <i>Discovery</i></p>	<p>Hasil uji coba kelayakan media pembelajaran <i>Vlog</i> memperoleh sebesar 94 persen dari aspek materi, 94 persen dari aspek media, 89 persen dari penilaian guru, dan 86 persen dari penilaian siswa. Dengan demikian media pembelajaran <i>Vlog</i> tersebut dinyatakan sangat layak dan dapat dijadikan media dalam proses pembelajaran Geografi.</p>	

	<p>media maket 3D dalam model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> pada materi Litosfer mata pelajaran geografi di SMAN 4 Tasikmalaya berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.</p>	<p><i>Learning</i> terhadap minat belajar sejarah siswa pada kelas XI IPS di SMA Negeri I Kalirejo adalah tinggi atau kuat dan positif yaitu 60,84 %.</p>		
--	--	---	--	--

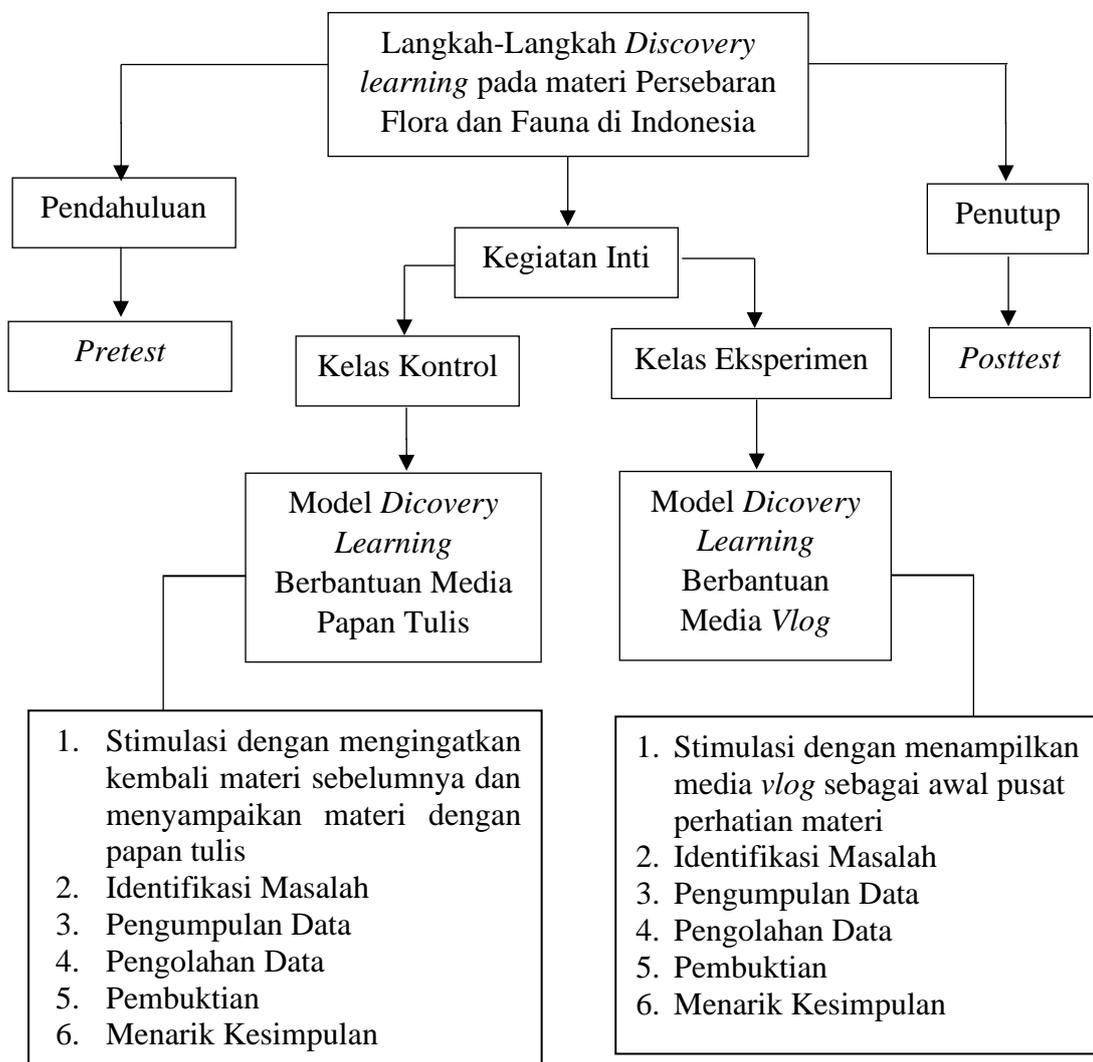
Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2024

Berdasarkan penelitian yang relevan, penulis melihat kesamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini. Kesamaan tersebut terlihat pada permasalahan yang dibahas pada penelitian sebelumnya yaitu pengaruh penggunaan model *discovery learning* dan adanya penerapan media *vlog* dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada lokasi, analisis, dan variabel penelitian yang digunakan, sehingga penulis menggabungkan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan berbantuan media *vlog* dapat memiliki hubungan atau pengaruh terhadap motivasi peserta didik.

2.3. Kerangka Konseptual

A. Kerangka Konseptual 1

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama “Bagaimana tahapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis?” kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut:



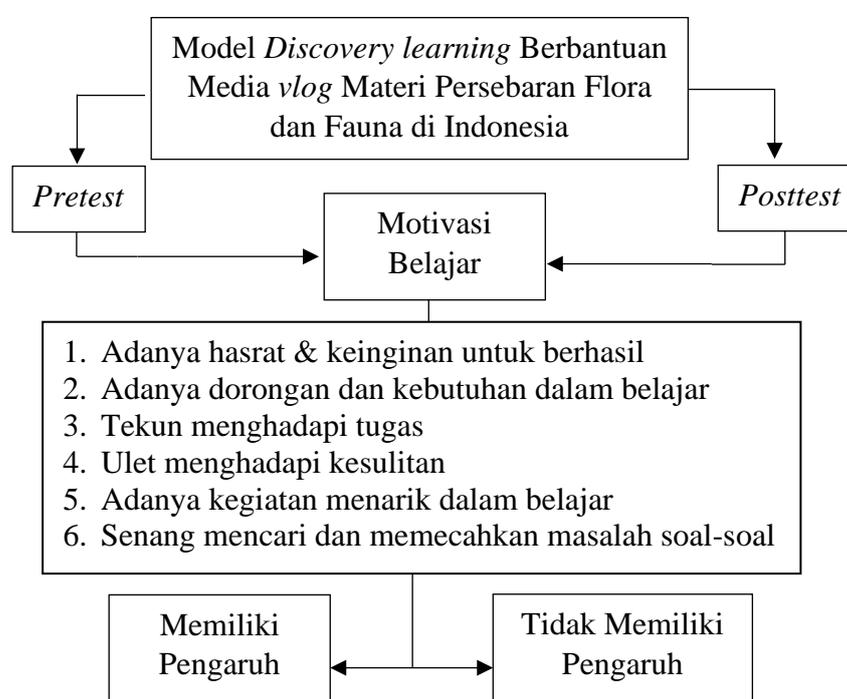
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual I
 Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2024

Kerangka konseptual pertama ini didasarkan pada rumusan masalah nomor satu yaitu penerapan tahapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *vlog* untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis. Pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu pendahuluan dengan melakukan kegiatan *pre-test* yang bertujuan untuk mengukur motivasi belajar. Kegiatan inti pada kelas eksperimen berupa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *vlog*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran dengan model *discovery learning*

berbantuan media papan tulis. Kemudian tahap akhir yaitu penutup dilakukan kegiatan *post-test* untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan tersebut.

B. Kerangka Konseptual 2

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua yakni “pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *vlog* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi persebaran flora fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis?”, kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual II

Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2024

Kerangka konseptual yang kedua yaitu didasarkan pada rumusan masalah nomor dua yakni Bagaimana pengaruh peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *vlog* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora fauna di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 2 Ciamis. Penelitian ini akan dilakukan kegiatan *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik. Setelah hasil motivasi didapatkan nantinya akan dianalisis oleh penulis apakah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *vlog* pada

mata pelajaran geografi materi persebaran flora fauna di Indonesia berpengaruh dengan peningkatan motivasi peserta didik atau tidak berpengaruh sesuai dengan indikator motivasi belajar.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan tentatif yang menjadi sebuah dugaan atau terkaan tentang apa yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis dari penelitian ini adalah :

- A. Tahapan pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *vlog* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis yaitu: *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsang) dengan menggunakan media *Vlog*, *Problem statement* (Pernyataan/Identifikasi masalah), *Data collection* (Pengumpulan data), *Data processing* (Pengolahan data), *Verification* (Pembuktian), dan *Generalization* (Menarik kesimpulan).
- B. Pengaruh peserta didik terhadap model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *vlog* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis.
 - 1) Jika $\text{sig.} > 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak
 H_a : penerapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* memberikan pengaruh terhadap motivasi peserta didik pada materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis.
 - 2) Jika $\text{sig.} < 0,05$ maka H_a ditolak atau H_o diterima
 H_o : penerapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* tidak memberikan pengaruh terhadap motivasi peserta didik pada materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis.