

## BAB 2

### TINJAUAN TEORITIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

##### 2.1.1 Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang mempunyai arti sebagai penghubung atau perantara. Sedangkan Heinich dkk dalam A. Benny (2017:15) mengatakan media adalah sesuatu yang berisi pengetahuan dan informasi yang dapat dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Selain pendapat di atas, beberapa pakar dalam Rudi & Cepi (2009:6) mengenai pengertian media pembelajaran, yaitu:

1. *National Education Asociation* (NEA) menyebutkan bahwa media merupakan alat dialog yang berbentuk visual, audio dan cetak ataupun segala bentuk lainnya.
2. Brigs memberikan pendapat bahwa media adalah sarana untuk menarik perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan.
3. *Asociation of Education Comunication Technology* menyebutkan media ialah berbagai alat yang bisa dipakai untuk menngirimkann pesan tertentu.
4. Gagne menyebutkan media merupakan kumpulan macam-macam komponen yang tersedia disekitar lingkungan seorang pelajar yang bisa memunculkan rasa keinginan untuk belajar.

Maka disimpulkan bahwa media merupakan penghubung untuk memberikan informasi atau materi pembelajaran dari pengajar atau guru ke pelajar atau siswa pada saat proses belajar mengajar.

Media pembelajaran ialah alat yang dipakai untuk menyampaikan materi pelajaran, yaitu terdiri dari film, komputer , *tape recorder*, gambar , *video recorder*, gambar, dll (Gagne dan Briggs

dalam Hasnida, 2014:24). Sedangkan menurut Yaumi M (2018:7) Media pembelajaran merupakan seluruh bentuk peralatan fisik (bahan cetak, benda, audio, visual, dll) yang di bentuk secara terstruktur untuk menyampaikan materi dan membangun interaksi.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebuah peralatan berupa benda, visual, audio, audio-visual, dll yang dipakai untuk menjadi perantara dalam proses belajar agar tersampainya materi pelajaran dari guru ke peserta didik.

#### b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat dan fungsi media yaitu sebagai perantara antara siswa dan guru. Adapun menurut Irwandani & Juariah (2016:35) manfaat media pembelajaran adalah:

1. Dapat memperbaiki kualitas pendidikan melalui peningkatan tempo belajar, meminimalisir tugas guru dalam mengatur estimasi belajar peserta didik, meringankan tugas guru ketika menyampaikan materi pembelajaran, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih fokus serta menambah motivasi belajar peserta didik.
2. Memungkinkan pembelajaran yang bersifat *student centered* dengan meminimalisir *teacher centered learning*, membuka peluang siswa agar lebih berkembang juga untuk membuat siswa belajar dengan gaya yang sukainya.
3. Memberikan materi yang lebih sesuai dengan kaidah ilmu melalui perencanaan dan penyajian rencana pengajaran yang mudah diterapkan, memperbanyak aktivitas pembelajaran seperti eksperimen, terapan maupun murni.
4. Menjadikan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih matang karena peningkatan pengetahuan peserta didik dan adanya alat untuk menunjang proses pembelajaran.
5. Dapat melaksanakan pembelajaran jarak jauh karena media pembelajaran dapat meminimalisir batas antara di luar kelas dan di dalam kelas.

6. Menyajikan materi pelajaran yang luas karena didukung pemanfaatan media.

Sudjana dan Rivai (2002:2) menyebutkan manfaat dari media adalah:

- a. Kegiatan belajar mengajar dapat menarik perhatian pelajar menjadikan motivasi belajar meningkat.
- b. Materi dapat tersampaikan dengan rinci sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan akan tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Metode lebih berinovasi, bukan hanya komunikasi verbal dari penjelasan guru saja, sehingga guru tidak kehabisan tenaga dan siswa tidak akan mudah jenuh.
- d. Peserta didik menjadi lebih antusias pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, dikarenakan bukan hanya memperhatikan penjelasan guru saja namun juga mengamati, mendemostrasikan, melakukan, memerankan dll.

Wina Sanjaya dalam Rizki Ilyasa, (2018:100) menyebutkan Fungsi media pembelajaran:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran dipakai untuk mempermudah penyampaian materi dari guru ke peserta didik.

2. Fungsi motivasi

Melalui penggunaan media pembelajaran, siswa menjadi lebih senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran tentunya hal ini bisa menambah motivasi belajar peserta didik.

3. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media tentunya dapat menambah pengetahuan materi pembelajaran, juga dapat menambah kemampuan peserta didik dalam menganalisis sebuah materi.

#### 4. Fungsi penyamaan persepsi

Dengan menggunakan media, siswa dapat menyamakan pandangan, sehingga siswa mempunyai pemahaman yang sama terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

#### 5. Fungsi Individualitas

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan pelayanan keperluan pada setiap siswa yang mempunyai gaya dan minat belajar yang berbeda.

Menurut Irwandani & Juariah (2016:34-35) terdapat 4 fungsi khusus media visual:

##### 1. Fungsi atensi

Media adalah alat yang bisa memikat juga mendorong siswa agar dapat fokus pada pembelajaran yang diberikan. Umumnya ketika kegiatan belajar berlangsung terdapat peserta didik yang tidak fokus pada pembelajaran yang diberikan. Dengan media visual yang berbentuk foto mendorong peserta didik agar lebih fokus terhadap pelajaran yang diberikan. Maka dari itu siswa dapat mengingat dan memperoleh semua materi.

##### 2. Fungsi afektif

Media visual berupa gambar bisa menambah rasa senang siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, karena pelajar tidak hanya membaca materi tetapi juga terdapat gambar dan foto dalam materi tersebut.

##### 3. Fungsi kognitif

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian media visual yang berupa foto dapat memudahkan pelajar dalam mengingat dan menelaah materi pembelajaran.

##### 4. Fungsi kompensatoris

Menurut penelitian media visual dapat memudahkan pelajar yang lambat memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui verbal ataupun tulisan.

### c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Macam media yaitu: media cetak, media teks, media audio, media pameran, media gambar, dll (Heinich dalam A. Benny (2017:18). Sedangkan media pembelajaran menurut Newby dalam Yaumi (2018:11) Macam-macam media pembelajaran yaitu: visual, video, obyek nyata, audio, teks, multimedia dan model.

Media cetak merupakan media yang dibuat melalui printing /pencetakan, media ini menyampaikan pesan dengan huruf dan gambar yang diilustrasikan agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas (Riyana Cepi, 2012: 28) contohnya: buku teks, modul, surat kabar, majalah, majalah ilmiah (jurnal) dll. Media visual merupakan media yang bisa diamati oleh indra penglihatan, contohnya: grafik, poster, foto, gambar dll (Jannah Rodhatul, 2009 : 48). Media audio merupakan media yang bisa diamati oleh indra pendengaran, contohnya: radio. *tape recorder*, laboratorium bahasa. Sedangkan menurut Hasnida (2014:51) Media visual audio ialah gabungan antara media visual dan audio, biasanya disebut sebagai media pandang-dengar, Contohnya: film, rekaman video, slide suara dll.

Arif Sardiman (2009:5) menyebutkan media pembelajaran berdasarkan jenisnya yaitu:

1. Bahan (material) yaitu jenis media pembelajaran yang dapat disebut dengan istilah perangkat lunak atau *software*. Perangkat lunak ini digunakan dalam menyampaikan materi atau pesan. Contohnya: Modul, majalah, buku, dan lain-lain.
2. Alat (*device*), yaitu media pembelajaran berupa perangkat keras atau *hardware*. Perangkat ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Contohnya: film bingkai, proyektor film, video recorder dan lain-lain.
3. Teknik, yaitu jenis media pembelajaran berupa konvensi biasa, bisa juga tolak ukur berupa instrument atau manusia

untuk menyampaikan suatu materi atau pesan. Contohnya: ceramah, teknik demonstrasi kuliah, tanya jawab dan lain-lain.

4. Lingkungan (*Setting*), jenis media ini memungkinkan siswa belajar secara langsung. Contohnya: perpustakaan, laboratorium belajar, museum, taman dan lain-lain.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang praktis seperti media cetak sampai media pembelajaran yang cukup modern. Berbagai jenis media pembelajaran tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk menambah motivasi belajar peserta didik. Perkembangan IPTEK juga menjadikan media semakin canggih dan maju, saat ini sudah terdapat jenis media berbasis aplikasi salah satunya adalah media Video Scribe.

### **2.1.2 Video Scribe**

#### **a. Pengertian Media Video Scribe**

Video Scribe yaitu perangkat lunak yang terdiri dari layar putih berisi narasi yang biasanya dipakai untuk membuat program animasi lalu dikembangkan menjadi media yang bisa dipakai untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran dan dapat digunakan dengan cepat dan mudah (Al Munawwarah, 2019:434-435). Sedangkan menurut Air Jon dkk dalam Al Munawwarah (2019:434) berpendapat: Video Scribe ialah cara unik untuk mendesain animasi video yang menyenangkan dengan mudah dan cepat, dimana pengguna aplikasi ini diperdayakan untuk membawa pesan tanpa pengetahuan teknis dan desain. Berdasarkan definisi di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Video scribe merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur animasi dengan berlatar putih, yang digunakan untuk membantu proses belajar agar menarik dan menambah motivasi belajar siswa.

#### b. Kelebihan dan Kelemahan Video Scribe

Menurut Air dkk dalam Kholidin (2017:8-9) menyebutkan bahwa kelebihan media Video Scribe adalah:

1. Ilustrator media Video Scribe dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk video.
2. Media Video Scribe yang digunakan di sekolah pada saat kegiatan pembelajaran dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Media Video Scribe bisa dipakai untuk merangsang pengetahuan siswa terutama pada saat pembelajaran berbasis IT.

Sedangkan menurut Moch Wahid (2018:277) kelebihan media Video Scribe dilihat dari karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual adalah:

1. Dapat menyatukan berbagai unsur media pembelajaran seperti teks, audio, gambar kedalam satu media pembelajaran
2. Dapat memberikan stimulus yang baik kepada siswa
3. Dapat memfokuskan perhatian peserta didik ketika pembelajaran berlangsung sehingga materi dapat disampaikan dengan baik.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan, kelebihan Video Scribe yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi ini bernuansa multimedia yang dapat memilih foto, gambar, suara musik, teks maupun background sesuai keinginan dan dilihat dari karakteristiknya media Video Scribe termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan yaitu mampu memfokuskan perhatian siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung menjadikan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Menurut Wasis Dwiyoiko (2013:216) Kelemahan Media Video Scribe ini adalah dalam penyajiannya dibutuhkan peralatan khusus, diperlukan tenaga listrik dan pembuatannya memerlukan keterampilan khusus. Menurut Daryanto (2011:79) menyebutkan kekurangan media Video Scribe yaitu:

1. Opposition, pengambilan gambar yang tidak sesuai dapat menyebabkan kesalahan penafsiran peserta didik pada gambar yang ditampilkan.
2. Material, agar media video dapat digunakan, dalam pemutarannya media video membutuhkan alat pendukung berupa proyektor.
3. Anggaran dan waktu, untuk memakai media video dibutuhkan biaya dan waktu yang tidak sedikit.

Sedangkan menurut Sadiman dalam Rofiqah Al Munawwarah (2019:430) mengemukakan tentang hambatan atau kelemahan menggunakan media Video Scribe yaitu:

1. Perhatian siswa sulit dikuasai dan partisipasi siswa jarang dipraktikan.
2. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan bentuk umpan balik yang lain.
3. Kurang mampu menampilkan detail dan objek yang disajikan secara sempurna.
4. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa dalam proses penggunaan media pembelajaran Video Scribe memungkinkan dapat menimbulkan pembelajaran atau komunikasi satu arah, selain itu dalam pembuatannya media Video Scribe membutuhkan peralatan yang cukup kompleks, biaya serta waktu yang tidak sedikit.

c. Langkah-langkah membuat Video Scribe:

1. Cara menjalankan aplikasi Video Scribe:

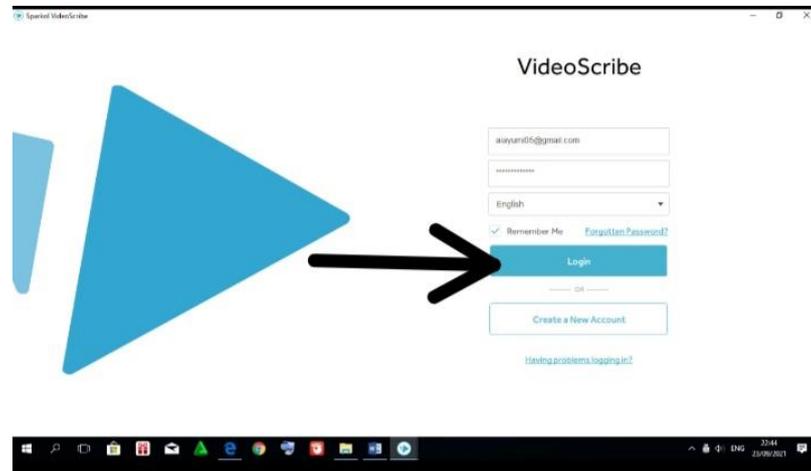
Langkah pertama instal software aplikasi Video Scribe sampai muncul ikon aplikasi Video Scribe kemudian klik ikon tersebut



**Gambar 2.1 Ikon Aplikasi Video Scribe**

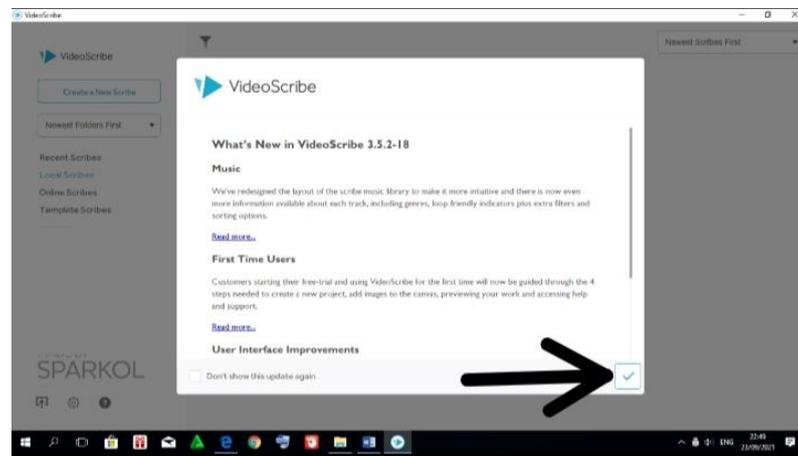
## 2. Cara login

Setelah menekan ikon aplikasi Video Scribe akan muncul isian *user name* dan *password*. Masukan *user name* dan *password* lalu klik menu *log in*



**Gambar 2.2 Menu Log in**

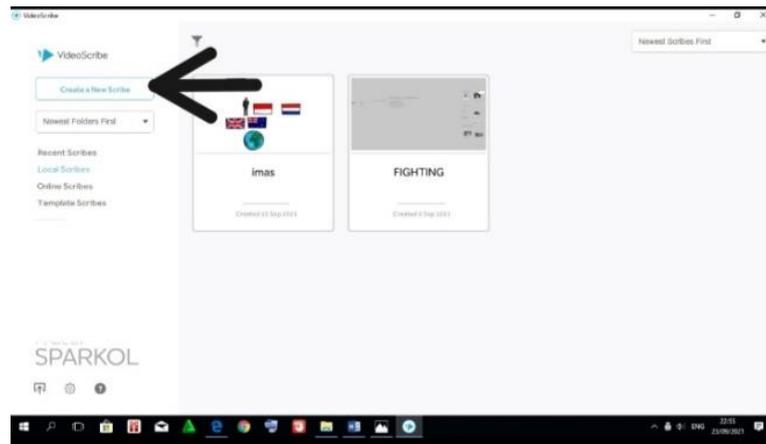
Setelah berhasil maka akan muncul pesan seperti gambar 2.3 klik ikon ceklis untuk melanjutkan



**Gambar 2.3 Tampilan setelah Log in**

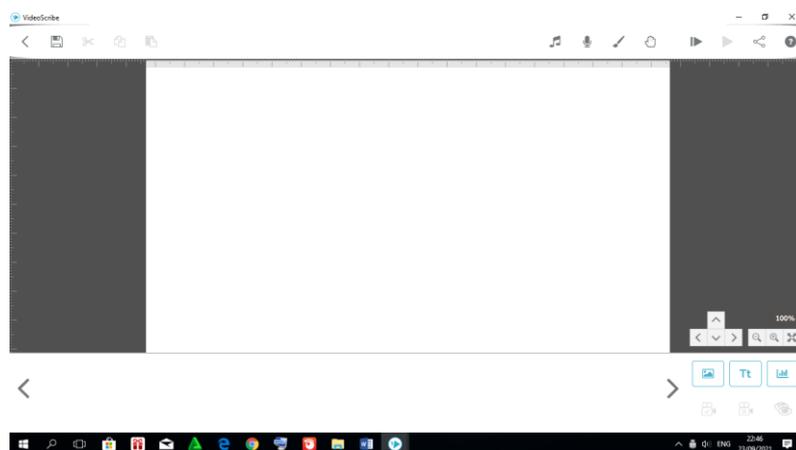
## 3. Membuat Video Scribe

Untuk membuat project baru klik kotak “*Create a New Scribe*” seperti gambar berikut:



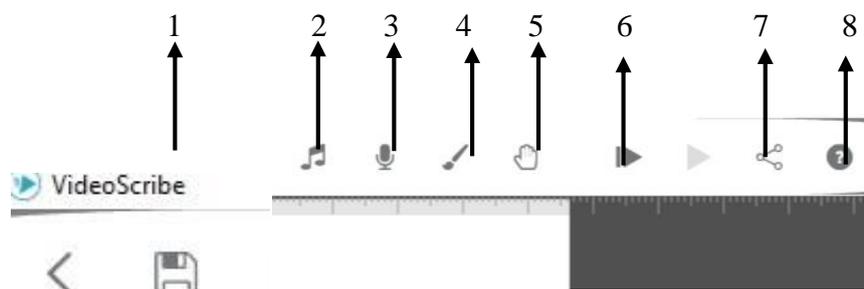
**Gambar 2.4 Kotak *Create a New Scribe***

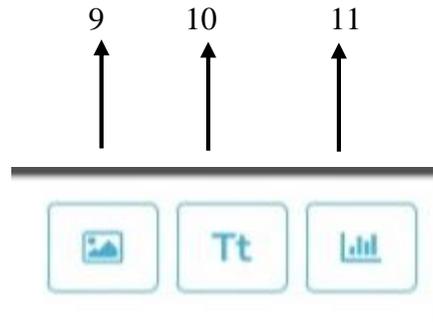
Selanjutnya akan muncul jendela Video Scribe seperti ini:



**Gambar 2.5 Tampilan Awal Video Scribe**

Terdapat 11 menu pilihan yang dapat membantu untuk pembuatan Video Scribe





**Gambar 2.6 Menu-menu Video Scribe**

Keterangan:

1. Menyimpan project Video Scribe yang sudah dibuat
2. Menambahkan musik
3. Memasukan rekaman suara
4. Mengubah tampilan dan warna papan tulis
5. Mengubah gaya tulisan di video
6. Memutar Video Scribe
7. Mempublikasikan Video Scribe melalui YouTube, Power Point, Video, dll
8. Menu bantuan
9. Menambahkan gambar
10. Menulis teks
11. Membuat grafik dengan 3 jenis pilihan yaitu, grafik batang, lingkaran dan garis pada papan tulis.

### **2.1.3 Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi menggambarkan karakteristik tingkah laku peserta didik bagaimana mereka memiliki minat yang tidak berubah-ubah ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar, olahraga, kegiatan sosial, pra karya dan lain-lain (Slavin yang dikutip oleh Susanti, 2020:3). Sedangkan Mc. Donald dalam Badarudidin (2015:12) Motivasi ialah berubahnya hasrat pada seorang manusia yang dicirikan dengan munculnya respon dan tanggapan untuk meraih tujuan yang diinginkan. Maka pada kegiatan pembelajaran motivasi dibutuhkan agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Wingkel dalam Shilphy (2020:59) Belajar merupakan suatu kegiatan psikis atau mental ketika berinteraksi dengan lingkungan yang memunculkan adanya perubahan dalam keterampilan, ilmu pengetahuan, nilai dan sikap. Sedangkan menurut Shilphy (2020:60) Pembelajaran merupakan proses timbal balik antara pendidik dan pelajar secara langsung contohnya bertatap muka ataupun secara tidak langsung. Pembelajaran adalah gabungan yang terdiri dari unsur-unsur manusia, fasilitas, prosedur, material, dan perlengkapan yang berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik dalam Sutiah, 2020:6). Jadi belajar atau pembelajaran adalah suatu aktivitas yang melibatkan guru dan peserta didik secara langsung atau tidak langsung (melalui media pembelajaran) dengan tujuan menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman maupun etika bersikap.

Motivasi belajar ialah seluruh energi dari dalam diri seorang pelajar yang memunculkan niat untuk belajar sehingga tujuan belajar dapat terwujud (Cahyani Adhetya dkk, 2020:126-127). Sedangkan Maslow dalam Shilphy (2020:65) menyebutkan bahwa “Motivasi belajar adalah suatu kebutuhan untuk mengubah kemampuan diri menjadi lebih baik lagi sehingga bertambah baik dalam berprestasi dan berkreasi. Jadi motivasi belajar ialah perasaan kuat yang berasal dari diri seorang siswa secara sadar maupun tidak sadar dalam melakukan segala bentuk kegiatan belajar dengan rasa semangat yang tinggi sehingga tercapainya prestasi dan hasil belajar yang maksimal.

#### b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Terdapat dua macam mengenai motivasi belajar siswa yakni: motivasi belajar intrinsik yang bersumber dari dalam diri siswa dan motivasi belajar ekstrinsik yang bersumber dari luar diri seseorang. Menurut Sardiman (2007:86) pengertian motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yaitu:

### 1. Motivasi Intrinsik

Motivasi internal bersumber dari dalam diri siswa untuk mengerjakan aktivitas. Contohnya seorang siswa senang belajar materi sejarah karena dia menyukai materi sejarah.

### 2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi mengerjakan suatu pekerjaan dikarenakan faktor eksternal. Motivasi ekstrinsik dapat keluar karena adanya pengaruh dari luar diri seseorang. Misalnya berupa tuntutan, hukuman atau imbalan.

Sedangkan menurut Abdul Rahman Saleh (2004:194) pengertian motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

#### 1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri seorang manusia tanpa paksaan dari orang lain. Yang pada dasarnya motivasi ini muncul dari kemauan dirinya sendiri. Misalnya: seorang peserta didik suka membaca buku, ketika melakukan kegiatan tersebut itu tidak membutuhkan dorongan maupun paksaan dari orang lain karena baginya membaca buku merupakan sebuah hobi.

Pada saat proses kegiatan pembelajaran, motivasi intrinsik mempunyai dampak yang sangat bagus dikarenakan motivasi intrinsik ini cenderung bersifat awet dan tidak bergantung pada motivasi lainnya karena berasal dari dalam diri. Berikut ini yang termasuk motivasi intrinsik belajar, yaitu:

- a. Adanya keinginan 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. Terdapat keinginan meraih peringkat terbaik di lingkungan sekitarnya.
- d. Keinginan membutuhkan ilmu yang berguna dan bermanfaat bagi dirinya.

## 2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini muncul karena dampak yang berasal dari luar diri seseorang. Ini terjadi karena terdapat perintah, imbalan, paksaan maupun keadaan sehingga dengan pengaruh tersebut seseorang akan termotivasi untuk melakukan sesuatu.

Siswa yang mempunyai motivasi yang rendah tentunya sangat membutuhkan motivasi ekstrinsik ini maka perlu adanya kontribusi dari lingkungan contohnya: orang tua, teman, masyarakat dan guru. Yang termasuk motivasi ekstrinsik contohnya: sanjungan, hadiah, paksaan, dll.

### c. Fungsi Motivasi Belajar

Pada saat proses pembelajaran memerlukan adanya motivasi belajar karena dengan motivasi maka hasil belajar menjadi semakin tinggi. Sudah seharusnya guru sebagai pendidik memotivasi siswa ketika kegiatan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terdapat 3 fungsi motivasi: mendorong adanya aktivitas karena tanpa munculnya motivasi belajar maka suatu kegiatan tidak bisa terlaksana misalnya belajar. Motivasi mempunyai fungsi yaitu pengarah yang berarti mengarahkan tingkah laku agar tercapai tujuan yang diharapkan, motivasi juga berfungsi sebagai penggerak yang berarti menggerakkan aktivitas siswa karena besar atau kecilnya suatu motivasi dapat menentukan cepat lambatnya dalam menyelesaikan pekerjaan.

Menurut Sardiman dalam Lukman Sunadi (2013:5-6) mengatakan, fungsi motivasi belajar adalah:

#### 1. Mendorong manusia dalam beraktivitas

Motivasi diibaratkan sebuah mesin yang menggerakkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### 2. Menetapkan tujuan aktivitas

Yaitu motivasi mampu menunjukkan aktivitas yang seharusnya dilakukan sehingga peserta didik mengetahui secara sistematis aktivitas apa saja yang seharusnya dilakukan.

### 3. Memilih aktivitas

Yaitu memilih aktivitas yang seharusnya dilakukan sesuai dengan harapan juga menghapus aktivitas yang tidak selaras dengan harapan.

Wina Sanjaya dalam Amna Emda, (2017: 176) fungsi motivasi belajar terbagi atas dua hal, yaitu:

#### 1. Mendorong peserta didik untuk beraktivitas

Tingkah laku setiap individu itu dipengaruhi arahan yang timbul dari dalam dirinya atau motivasi. Tinggi rendahnya arahan kepada seorang manusia dalam berusaha itu sangat dipengaruhi oleh tinggi atau rendahnya pergerakan dalam dirinya. Ketika siswa mempunyai semangat tinggi dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan serta menginginkan nilai tertinggi itu terjadi karena pelajar tersebut memiliki motivasi yang cukup tinggi dalam meraih tujuannya.

#### 2. Sebagai Pengarah

Pada hakikatnya tingkah laku yang terlihat pada diri seorang insan itu untuk memenuhi tujuan hidupnya agar dapat mencapai apa yang diinginkannya. Jadi motivasi berfungsi sebagai pengarah aktivitas agar tercapainya prestasi seperti contoh memiliki motivasi belajar yang tinggi pada saat proses belajar itu dapat memberi hasil belajar yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan secara umum fungsi motivasi itu sebagai pendorong yang dapat menggerakkan seseorang untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkannya.

#### d. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar ialah hal yang mempunyai kaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan pelajar. Setiap indikator motivasi belajar dapat muncul jika kegiatan belajar berlangsung dengan optimal. Sebagaimana pendapat dari Hamzah B.Uno (2011:23) mengenai indikator motivasi belajar:

1. Munculnya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hasrat atau keinginan agar bisa sukses dalam belajar maupun dalam hal umum lainnya disebut motif berprestasi, dimana jika seorang pelajar memiliki motif berprestasi yang cukup besar maka dirinya akan berusaha agar dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik tanpa menunggu *deadline*. Hasrat atau keinginan ini berasal dari diri seseorang bukan paksaan dari luar diri siswa.

2. Terdapat dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dorongan dari diri seorang siswa yang menyelesaikan suatu tugas itu bukan hanya karena hasrat atau motif berprestasi, namun kadang kala seseorang dapat menyelesaikan tugas dengan baik justru dikarenakan karena adanya dorongan dari ketakutan akan kegagalan.

Seorang siswa terlihat sangat tekun dalam menyelesaikan tugasnya karena jika tidak menyelesaikan tugas dia akan dimarahi atau dihukum oleh gurunya. Dari contoh tersebut terlihat bahwa siswa tersebut dapat menyelesaikan suatu tugas yang diberikan dikarenakan adanya dorongan yang menjadikan siswa tersebut ingin belajar karena motivasi belajar tidak muncul jika tidak ada paksaan dari luar atau lingkungannya.

3. Terdapat harapan atau cita-cita di masa depan

Sebuah keinginan berasal dari keyakinan yang dipengaruhi oleh perasaan tentang hasil yang akan diraih dari tindakan yang dilakukannya. Misalnya: seorang siswa sangat rajin belajar dikarenakan dia mempunyai harapan dengan belajar yang rajin maka akan mendapat juara dikelasnya.

4. Terdapat kegiatan yang menarik selama proses belajar

Bagi siswa suasana atau keadaan belajar mengajar yang menyenangkan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna sehingga timbulnya semangat belajar, selain itu

sesuatu yang cukup bermakna dan menyenangkan akan diingat dan lebih mudah dipahami.

5. Terdapat lingkungan belajar yang kondusif menjadikan siswa belajar dengan baik.

Umumnya hasrat atau semangat dalam diri seseorang muncul karena dipengaruhi oleh lingkungan. Jadi motif individu seperti belajar dengan giat itu disebabkan karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan dengan suasana belajar yang kondusif adalah salah satu faktor yang bisa mendorong motivasi belajar. Jika lingkungannya sehat maka kemungkinan besar akan mendapat motivasi yang tinggi.

#### e. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor merupakan suatu keadaan mempunyai pengaruh terjadinya sesuatu, sedangkan faktor yang mempunyai pengaruh terhadap munculnya motivasi belajar ialah faktor intern dan faktor ekstern. Menurut Widiasworo (2015:29-37) mengemukakan bahwa:

Faktor yang mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa yaitu:

##### 1) Faktor Intern

Faktor intern yang berasal dari dalam diri pelajar itu sendiri dan faktor intern ialah faktor sangat berpengaruh dalam menentukan motivasi belajar siswa diantaranya:

- a). Sifat, kebiasaan, dan kecerdasan
- b). Kondisi fisik dan psikologis

##### 2) Faktor Ekstern

Merupakan faktor yang tidak kalah pentingnya dalam menentukan motivasi belajar siswa. Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri seorang pelajar. Faktor ekstern yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah:

- a). Guru
- b). Lingkungan
- c). Orang tua

Sukadi dalam Siti Suprihatin, (2015:78) faktor-faktor yang mempunyai pengaruh pada motivasi belajar siswa adalah:

1. Empiris yang sudah terlewati sendiri

Adanya keberagaman empiris diantara manusia menjadikan terbentuknya variasi terhadap besar kecilnya kecenderungan dalam meraih prestasi.

2. *Background* tradisi dimana ia dibesarkan

Jika seseorang hidup dilingkungan yang mengajarkan pentingnya kejujuran, keikhlasan, kompetitif dan usaha. Maka hal tersebut dapat menjadikan seseorang itu cenderung memiliki semangat berprestasi yang tinggi.

3. Pengulangan perilaku

Adanya permodelan, dimana seseorang cenderung meniru apa yang dilihat dari model atau idolanya. Contohnya apabila idolanya memiliki motivasi yang tinggi dalam meraih suatu prestasi maka orang tersebut juga akan memiliki motivasi yang sama dengan idolanya.

4. Tempat mendapatkan pendidikan

Suasana belajar yang kondusif dan tidak menjenuhkan dapat memberi energi positif untuk peserta didik. Hal ini menjadikan peserta didik akan menyukai aktivitas kegiatan belajar mengajar.

5. *Parent's hope*

Orang tua yang mempunyai harapan anaknya dapat sukses di masa depan, cenderung akan membuat anak tersebut menjadi seorang pekerja keras dan tekun agar dapat meraih harapan orang tuanya.

Selain itu, Darsono dalam Amna Emda, (2017:177) menyebutkan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ialah harapan dan pendapat siswa, keahlian siswa, keadaan siswa dan lingkungannya, upaya guru pada saat pembelajaran dan unsur-unsur dinamis ketika kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas maka diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor motivasi belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal dimana kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap pencapaian pembelajaran.

#### f. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa tentunya diperlukan pada saat kegiatan belajar mengajar karena dengan munculnya motivasi belajar, pelajar lebih giat dan rajin pada saat mengikuti proses pembelajaran maupun dalam memahami materi pelajaran. Guru juga mengambil peran yang penting dalam menambah tingkat motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Menurut Djamarah (2013:149) upaya guru untuk menumbuhkan gairah belajar siswa diantaranya:

1. Memberikan dorongan kepada pelajar agar bersemangat dalam belajar.
2. Memberi penjelasan kepada siswa mengenai pembelajaran apa yang dapat diambil ibrahnya.
3. Memberi hadiah terhadap prestasi yang berhasil diraih pelajar sehingga bisa memunculkan semangat untuk meraih prestasi yang tinggi lagi dikemudian hari.
4. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
5. Membantu menyelesaikan masalah siswa ketika belajar secara kelompok atau individu.
6. Memakai metode pembelajaran yang berinovasi dan bervariasi.

Sardiman (2007:92) menyebutkan terdapat beberapa cara untuk menambah motivasi belajar siswa, yaitu:

1. Memberi angka
2. Hadiah
3. Saingan / Kompetisi
4. Ego-Involvement
5. Memberi ulangan
6. Mengetahui Hasil
7. Pujian
8. Hukuman

9. Hasrat untuk belajar
10. Minat
11. Tujuan yang diakui

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai media Video Scribe terhadap motivasi belajar siswa sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti yang lain. Hasil penelitian relevan pertama yaitu jurnal penelitian berjudul “Pengaruh Media Sparkol VideoScribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer” yang ditulis oleh Lova Aulia dkk. Berdasarkan penelitian hasil tabel interpretasi nilai 0,729 terletak direntangan + 0,61 s/d + 0,80 yang berarti bahwa adanya pengaruh penggunaan media Sparkol Video Scribe terhadap motivasi belajar. Perbedaannya yaitu penelitian yang ditulis oleh Lova Aulia dkk dilakukan pada mata pelajaran sistem computer sedangkan penelitian ini yang dilakukan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

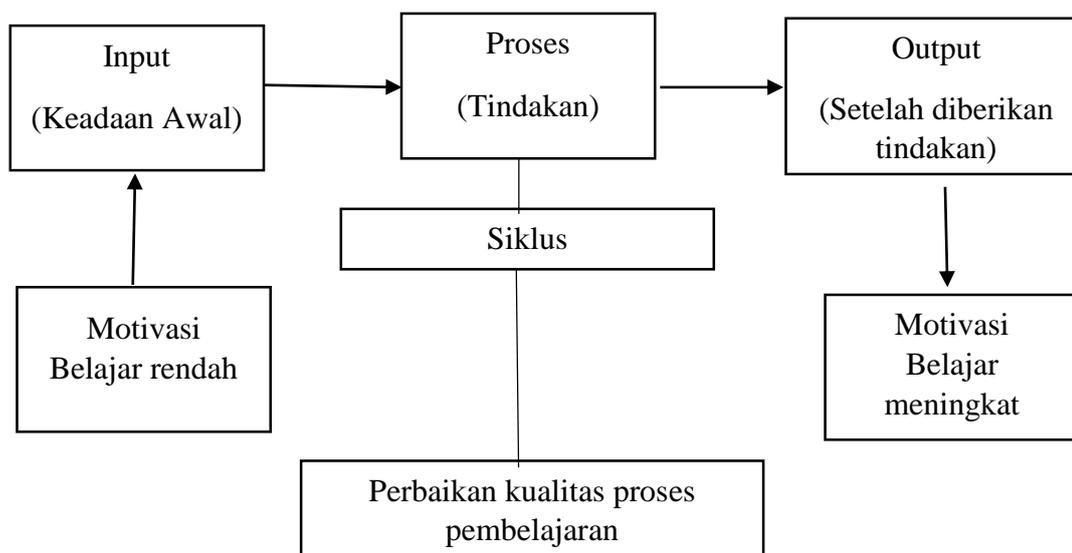
Penelitian relevan kedua yaitu tesis yang ditulis oleh Shodiq dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I”. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar menggunakan media pembelajaran Audio Visual. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan hasil uji nilai Gain kelas eksperimen 0,581 dan untuk kelas kontrolnya memiliki nilai Gain 0,220. didapatkan selisih 0,361 atau 45%, maka disimpulkan media visual audio dapat memberi dampak cukup efektif untuk menambah motivasi belajar peserta didik dan layak dipakai untuk media pembelajaran sejarah. Perbedaan penelitian yang dilakukan Shidiq dengan skripsi ini adalah materi yang disampaikan pada penelitian oleh Shidiq itu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan memakai desain *pre-experimental design* bentuk *intact-group comparison* sedangkan skripsi ini memakai desain penelitian *pre-experimental design* dalam bentuk *one-shoot case study*.

Penelitian relevan ketiga yaitu jurnal penelitian yang ditulis oleh Aan Subhan dkk dengan judul “Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Video scribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika” yang dari hasil penelitiannya media Video Scribe yang dikembangkan termasuk kedalam kategori yang baik dan berdasarkan penilaian para ahli layak untuk digunakan. Relevansi dengan penelitian ini yaitu menggunakan media Video Scribe. Adapun perbedaannya adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Aan Subhan dkk ini dilakukan di jenjang perkuliahan dengan materi perkuliahan Sejarah Matematika sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah penelitian kepada siswa XI IPS 1 MAN 2 kuningan di mata pelajaran Sejarah.

## 2.2 Kerangka Konseptual

Iskandar (2008:55) berpendapat:

Kerangka konseptual ialah suatu kesatuan kerangka pemikiran yang utuh untuk mencari jawaban ilmiah terhadap masalah penelitian yang memaparkan variabel, kaitan antara variabel secara teoritis yang mempunyai hubungan dengan hasil penelitian terdahulu yang kesahihannya dapat di uji secara *empiris*.



**Bagan 2.1 Kerangka Konseptual**

## **2.3 Hipotesis Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**

### **2.3.1 Hipotesis Penelitian**

Sugiyono (2015:96) menyebutkan bahwa “hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah”. Hipotesis penelitian pada skripsi ini yaitu terdapat pengaruh media Video Scribe terhadap motivasi belajar XI IPS 1 MAN 2 Kuningan pada mata pelajaran sejarah materi masa kekuasaan Belanda tahun 1816-1942. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya peningkatan motivasi belajar pelajar setelah memakai media Video Scribe pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 MAN 2 Kuningan.

### **2.3.2 Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian merupakan bentuk penegasan masalah sebagai turunan dari rumusan masalah penjabarannya sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media Video Scribe di kelas XI IPS 1 MAN 2 Kuningan pada mata pelajaran sejarah materi masa kekuasaan Belanda tahun 1816-1942?
- b. Apakah terdapat pengaruh media Video Scribe terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Kuningan pada mata pelajaran sejarah materi masa kekuasaan Belanda tahun 1816-1942?