BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. . Media Pengajaran

1. Pengertian Media Pengajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan. Beberapa teknologi pengajaran, banyak memberikan batasan definisi tentang media pengajaran, diantaranya:

a). Menurut AECT (*Association of Education end Communication Tecnonology*) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

b). Menurut NEA (*National Education Assocation*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Dan hendakanya dapat dimanupulasi, dilihat, didengar dan dibaca.

c). Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

d). Briggs berpendapat, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film bingkai, kaset dan lain-lain[3].

---

[3] Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Usaha Nasional,Surabaya, 1993, hlm 197-198

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (dalam *Instructional Media*, 1990) diungkapkan bahwa media ”*is a channel of communication. Derived from the latin word for “between”, the term refers “to anything that carries information between a source and a receiver.*[4]

Dari pendapat di atas, dapat dikembangkan beberapa pemahaman tentang posisi media serta peran dan kontribusinya dalam kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan pendidikan dan pelatihan (diklat). Beberapa pemahaman itu antara lain:

a). Who, siapa yang menyatakan? (guru, tutor, pengirim pesan).

b). What, pesan atau ide/gagasan apa yang disampaikan (dalam kegiatan pembelajaran ini berarti bahan ajar atau materi yang akan disampaikan).

c). Which Channels, dengan saluran apa, media saluran apa, media atau sarana apa, pesan itu ingin disampaikan.

d). To Whom, kepada siapa (sasaran, siswa, peserta didik)

e). What effect, dengan hasil atau dampak apa? (dapat berpengaruh , terhadap Motivasi belajar).

Dari unsur-unsur di atas, tampaknya yang menjadi

---

[4] Heinich, Molenda, dan Russel, dalam *Instructional Media*, 1990, hal;105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam kajian kependidikan, istilah itu dikenal dengan "*meaningful learning experience*", yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran.

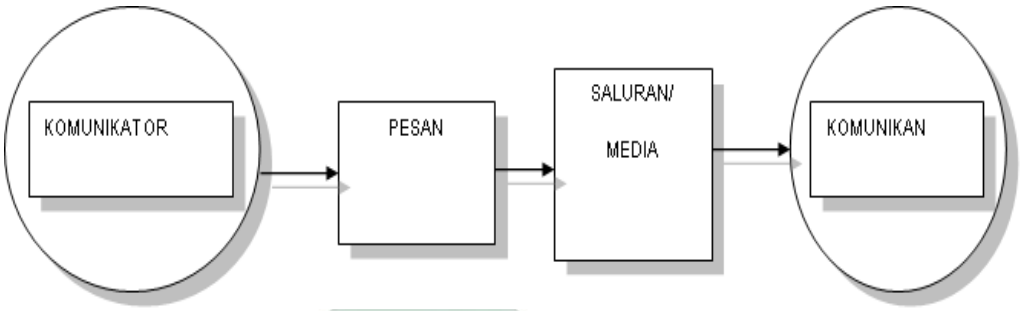
Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu peserta didik agar terjadi proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik akan dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi.

Jika kembali kepada paradigma pembelajaran sebagai suatu proses transaksional dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan psikomotor, maka posisi media jika diilustrasikan dan disejajarkan dengan proses komunikasi yang terjadi. Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan posisi dari media dalam suatu proses yang bisa dikatakan sebagai proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi dalam pembelajaran.



Terjadinya pengalaman belajar yang bermakna tidak terlepas dari peran media terutama dari kedudukan dan fungsinya. Peranan media dalam pembelajaran antara lain adalah :

1).Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.

2).Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para peserta didik dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar peserta didik.

3).Sumber belajar bagi peserta didik, artinya media tersebut berisikan bahan - bahan yang harus dipelajari para peserta didik baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media audio, merupakan media auditif mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (*pronounciation*) bahasa asing. Untuk pengajaran bahasa asing media ini tergolong tepat karena bila secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidaktepatan dalam pengucapan pengulangan dan sebagainya. Pembuatan media audio ini termasuk mudah, hanya membutuhkan alat perekam dan narasumber yang dapat berbahasa asing, sementara itu pemanfaatannya menggunakan alat yang sama pula.

Media pembelajaran harus meningkatkan Motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan Motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media, antara lain biaya, ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan.

Perkembangan selanjutnya Martin *telah m*emberikan batasan mengenai media pembelajaran yaitu mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa

Kesimpulan dari berbagai pendapat di atas adalah:

1).Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada penerima pesan tersebut

2).Bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan instruksional

3).Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada penerima pesan (anak didik)

Berdasarkan beberapa batasan tentang media pengajaran, maka dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pengajaran, antara lain:

1).Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.

2).Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *soft ware* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang meupakan isi yang ingin disamapaikan kepada siswa.

3).Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4).Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas.

5).Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

6).Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (misalnya: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: slide, film, vidio,OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset video recorder).

7).Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu.

Jadi dari batasan-batasan dan ciri-ciri umum di atas media pengajaran berupa *hard ware* dan *soft ware* dan bisa dilihat serta didengar dan juga bisa membantu guru untuk memperlancar dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif. Dan membantu mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru serta dapat meningkatkan Motivasi belajar bagi peserta didik.

2. Jenis-jenis Media Pengajaran

Ada beberapa jenis media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar,yang dapat digolongkan dalam Media Garafis .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media grafis adalah media visual. Dalam media ini, pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk simbol. Oleh karena itu simbol-simbol yang digunakan perlu difahami benar artinya, agar dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.

Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan apabila tidak digrafiskan, misalnya: pelaksanaan shalat atau tentang konsep sifat wajib, mustahil bagi Allah, dan konsep lainnya.

Media grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, media grafis juga termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Adapun jenis-jenis media grafis, antara lain:

a). Gambar/Foto

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar/Foto merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Sebagaimana pepatah Cina mengatakan “sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu bahasa”. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, gambarnya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

b). Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang yang normal dapat diajar menggambar, maka setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian siswa, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan karena media dibuat guru langsung.

c). Diagram

Diagram adalah suatu gambar sederhana yang dirancang untuk menggambarkan hubungan timbal balik, yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram biasanya menggambarkan struktur dari obyeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ.

d). Bagan

Bagan seperti halnya media grafis yang lain yaitu termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

e). Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, grafis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. Fungsinya adalah untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggambarkan data secara kuantitatif dan teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

f). Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, yaitu suatu gambar interpretatife yang digunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dipahami dengan cepat.

3. Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a). Radio

Radio adalah media audio yang programnya dapat direkam dan diputar sesuka kita. Media ini relatif murah dan variasi progamnya lebih banyak dan bisa dipindah-pindah dan dapat digunakan bersama-sama.

b). Alat Perekam Pita Magnetic (*tape recorder*)

Alat perekam pita magnetic atau tape recorder adalah salah satu media pembelajaran yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

c). Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media ini yang dipakai adalah alat peerkam.

d). Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still proyektif medium*) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Untuk itu bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan antara media grafis dan proyeksi diam, yaitu pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media bersangkutan, pada media proyeksi diam pesan yang terkandung di dalamnya harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Dalam proyeksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diam ini semua menggunakan transparan yang kemudian diproyeksikan menggunakan proyektor.

4. Kriteria Pemilihan Media Pengajaran

Dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

a). Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruktional yang telah ditetepkan.

b). Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah difahami.

c). Kemudahan mem peroleh media, media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

d) Keterampilan guru dalam menggunakannya, guru mampu menggunakannya, dengan baik dalam proses belajar mengajar.

e). Tersedia waktu untuk menggunakannya.

f). Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media pembelajaran sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat difahami oleh siswa[5].

Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru akan lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk

[5] Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Sinar Baru, Bandung,1989, hal. 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu dalam proses belajar mengajar sehingga dengan adanya media yang tepat dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan efektif dan efisien.

5. Fungsi dan Manfaat Media Pengajaran

Secara umum media pengajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

a). Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan tersebut.

b). Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera.

c). Menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

d). Menimbulkan gairah belajar pada siswa.

e). Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

f). Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuandan minatnya.

g). Mempersamakan pengalaman dan persepsi antar siswa dalam menerima pesan.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai batasan media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pengajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim pesan atau guru kepada penerima pesan (siswa) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjadi proses belajar mengajar yang mempermudah siswa dalam memahami pesan.

Menurut Oemar Hamalik, manfaat dari penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah:

a). Meletakkan dasar-dasar yang konkret dalam berfikir dan mengurangi verbalisme

b). Memperbesar perhatian siswa dalam proses belajar mengajar

c). Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan proses belajar mengajar dan membuat pelajaran yang mantap

d). Menumbuhkan pemikiran yang teratur, lentur dan kontinue terutama melalui gambar hidup membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa

e). Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

D. Pembahasan Tentang Motivasi Belajar

Salah satu tanda keberhasilan belajar adalah adanya Motivasi belajar yang kuat, baik yang datangnya dari dalam diri siswa (*Motivasi intrinsic*), maupun dari luar diri siswa (*Motivasi ekstrinsik*). Menurut Robert M.Gagne, belajar itu terjadi karena factor-faktor internal dan factor eksternal yang ada pada diri siswa. " *A learning event involves several internal processes, each of which may be influenced by the exteternal factors of instruction"*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pentingnya menimbulkan Motivasi belajar ini, tampak pada langkah pertama dalam *intruktional event* (Gagne), yaitu langkah-langkah untuk menimbulkan Motivasi *(Motivasi tion phase).* Tanpa Motivasi , maka perubahan tingkah laku tidak akan terjadi pada diri siswa. Sebab adanya Motivasi yang kuat,menunjukkan adanya minat untuk mencapai tujuan tertentu.

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai

Demikian pula dalam belajar, Motivasi siswa akan lebih baik bila siswa memiliki dorongan Motivasi belajar. Sebab ada kecenderungan bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan tinggi mungkin akan gagal berMotivasi karena kurang adanya Motivasi dari orang tua.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar sangat penting artinya untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar yang diharapkan, sehingga Motivasi siswa dalam belajar perlu dibangun. Motivasi memiliki tiga fungsi yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a). Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak motor yang melepas energi.

b). Menentukan arah perbuatan , yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.

c). Menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut

Seseorang melakukan sesuatu usaha karena adanya Motivasi . Motivasi yang lebih baik dalam beajar akan menunjukkan hasil yang baik, dengan kata lain bahwa dengan usaha yang tekun yang didasari adanya Motivasi , yang tinggi maka akan mendapatkan hasil yang di inginkan baiak berupa presatasi ataupun nilai yang membanggakan.

McClelland dan Atkinson dalam Sri Esti mengemukakan bahwa Motivasi yang paling penting untuk psikologis pendidikan adalah Motivasi belajar yang tinggi, dimana seseorang cenderung untuk berjuang mencapai sukses atau memilih kegiatan yang berorientasi untuk tujuan sukses atau gagal. Intensitas Motivasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian Motivasi belajar siswa tersebut[6].

3. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Secara umum Motivasi dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu :

a). Motivasi Instrinsik

Menurut Prayitno Motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu. Tingkah laku individu itu terjadi tanpa dipengaruhi oleh faktor-faktor dari lingkungan. Tetapi individu bertingkah laku karena mendapatkan energi dan pengaruh tingkah laku dari dalam dirinya sendiri yang tidak bisa dilihat dari luar.

Prayitno berpendapat bahwa Motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri sendiri.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Motivasi intrinsik adalah dorongan dari dalam individu, dimana dorongan tersebut menggerakkan individu atau subyek untuk memenuhi kebutuhan,tanpa perlu dorongan dari luar.

[6] **McClelland dan Atkinson** *dalam Sri Esti* (1989: 161)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b). Motivasi ekstrinsik

Sardiman memberikan definisi Motivasi ekstrisik sebagai motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat dikatakan lebih banyak dikarenakan pengaruh dari luar yang relatif berubah-ubah.

Motivasi ekstrinsik dapat juga di katakan sebagai bentuk Motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar di mulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

.Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang bermotivasi ekstrinsik melakukan sesuatu kegiatan bukan karena ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan pujian, hadiah dan sebagainya.

E. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar

Terdapat beberapa cara untuk membangkitkan Motivasi belajar pada diri individu peserta didik dalam melakukan aktivitas belajarnya. Menurut Nasution cara membangkitkan Motivasi belajar antara lain:

a). Memberi Angka

Banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai angka yang baik, sehingga biasanya yang dikejar itu adalah angka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau nilai. Oleh karena itu langkah yang dapat ditempuh guru adalah bagaimana cara memberi angka-angka dapat dikaitkan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap pengetahuan.

b). Memberi Hadiah

Hadiah dapat membangkitkan Motivasi belajar seseorang jika ia memiliki harapan untuk memperolehnya, misalnya: seorang siswa tersebut mendapat beasiswa, maka kemungkinan siswa tersebut akan giat melakukan kegiatan belajar, dengan kata lain ia memiliki Motivasi belajar agar dapat mempertahankan Motivasi.

c). Hasrat Untuk Belajar

Peningkatan Motivasi belajar peserta didik ketika seorang guru dalam memberikan materi pelajaran khususnya mata pelajaran IPS akan lebih baik apabila pada siswa tersebut ada hasrat atau tekad untuk mempelajari sesuatu.

d). Mengetahui Hasil

Dengan Motivasi belajar yang tinggi secara teoritis akan berpengaruh terhadap peningkatan Motivasi belajar yang selama ini dikerjakan, disamping itu akan bisa menunjukan Motivasi siswa untuk belajar lebih giat, kerana hasil belajar merupakan feedback (umpan balik) bagi siswa untuk mengetahui kemampuan dalam belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e). Memberikan Pujian

Pujian bisa dilakukan oleh seorang pendidik kepada siswa sebagai akibat dari pekerjaan yang diselesaikan dengan baik, merupakan Motivasi yang baik pula.

f). Menumbuhkan Minat Belajar

Peserta didik akan merasa senang dan aman dalam belajar apabila disertai dengan minat belajar apabila disertai dengan minat belajar. Dan hai ini tak lepas dari minat peserta didk itu dalam bidang studi yang ditempuhnya.

g). Suasana yang Menyenangkan

Peserta didik akan merasa aman dan senang dalam belajar apabila disertai dengan suasana yang menyenangkan baik proses belajar maupun situasi yang dapat menumbuhkan peningkatan Motivasi belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id