

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Hakikat Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Audiovisual*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran *Powtoon* dan *Audiovisual*

Kata “media” berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”.<sup>1</sup> Media dikatakan sebagai pengantar yakni media ini diibaratkan sebagai alat atau komponen-komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke si penerima. Informasi ini bisa berbentuk apapun, baik yang bemuatan politik, pendidikan ataupun teknologi. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely bahwa arti dari media itu terbagi jadi dua macam, yaitu arti secara sempit dan arti secara luas.<sup>2</sup> Dalam artian sempit media bisa saja berwujud: grafik, foto, alat mekanik, serta elektronik yang biasanya digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Sedangkan media dalam artian luas

---

<sup>1</sup> Ummy Salam A.T.A. Duludu, *Buku ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*, (Yogyakarta : Cv Budi Utama, 2017), 9.

<sup>2</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, ( Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 2.

yaitu, media dapat diartikan sebagai kegiatan yang mampu menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Menurut Hamidjojo, yang dimaksud media ialah “semua bentuk perantara yang dipakai oleh seorang penyebar ide sehingga gagasan sampai kepada si penerima”.<sup>3</sup> Sedangkan Bove mengemukakan bahwa , “Media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.<sup>4</sup> Pembelajaran ini merupakan proses komunikasi antara pengajar, peserta didik, serta bahan ajar. Maka komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Penyampaian pesan ini dilakukan oleh guru sebagai komunikator dan diterima oleh peserta didik sebagai komunikan melalui media yang mampu memberikan efek tertentu.

Berbicara tentang pengertian media pembelajaran menurut Schramm dalam makalah pendidikannya mengemukakan bahwa, “Media pembelajaran itu merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk

---

3 M.Miftah, “Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, *Jurnal KAWANGSAN*, Vol I, No.2, (Desember 2013), 97.

4 Hajar AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*, (Yogyakarta : Kaukba Dipantara,2013), 3.

keperluan pembelajaran.”<sup>5</sup> Menurut Gerlach dan Ely, menyatakan bahwa media pembelajaran itu memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, serta materi yang membangun suatu kondisi yang mampu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan,<sup>6</sup>

Media pembelajaran bisa saja mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam proses pembelajaran. Sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras seperti computer, televisi, projector, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras itu. Dalam hal ini pendidik juga bisa termasuk salah satu media pembelajaran yang menjadi pusat komunikasi dalam mengirim pesan pada saat proses pembelajaran yang nantinya bisa diterima oleh peserta didik sebagai symbol-symbol yang mereka pahami sebagai pesan.

Dalam perkembangan pembelajaran, media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Alat bantu yang dipakai ialah alat bantu visual seperti gambar, model, objek dan alat lain-lain yang mampu memberikan pengalaman yang nyata, motivasi belajar serta

---

5 Umar, “Media Pendidikan : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran”, *Jurnal Tarbawiyah*, Vol II, N0 1, (Juli,2014), 134

6 Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2011), 7.

mempertinggi pemahaman. Alat bantu tersebut saat ini mampu dibuat dengan mudah. Bisa melalui dengan cara memanfaatkan berbagai fitur yang sekarang sudah mudah di dapatkan dan dibuat. Selain itu, alat bantu dalam pembelajaranpun bisa dibuat dengan cara mengembangkan media pembelajaran dalam layanan online yang mudah di akses. Layanan online tersebut salah satunya seperti *powtoon*.

*Powtoon* merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan *powtoon* adalah animasi yang berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (online) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media *powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan slide show di putar seperti film.<sup>7</sup>

*Powtoon* di produksi oleh sebuah perusahaan di Inggris yang menjual perangkat lunak berbasis cloud untuk membuat presentasi animasi dan video animasi. Pada pertengahan tahun

---

<sup>7</sup> Yesy Diah Rosita, Rani Jayanti, Nur Ainayah, *Asyik Membuat Presentasi Trendy*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2019), 46.

2013 *powtoon* memperkenalkan opsi akun gratis yang memungkinkan pengguna membuat video animasi yang dapat diekspor ke social media atau untuk disimpan di galeri sendiri. 8

*Powtoon* memiliki ciri-ciri tersendiri yaitu menggabungkan antara video dan gambar juga bahkan bisa menambahkan efek animasi. Selain itu, dalam *powtoon* itu sendiri dilengkapi dengan fitur yang bisa menambahkan time line untuk mempercantik tampilannya, sehingga terkesan menarik. Media ini memiliki dua jenis produk yang dihasilkan yaitu berbentuk slide dan video.

Pada abad ke-20 proses pembelajaran kini mulai dilengkapi dengan alat yang memadukan aspek audio dan visual sehingga yang kita kenal sekarang ini yaitu media audiovisual. Media audiovisual ini merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual), dimana dalam penggunaannya dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan atau menyampaikan informasi. Adapun pengajaran melalui audiovisual jelas harus melakukan perangkat seperti proyektor. Jadi pengajaran melalui audiovisual ini merupakan cara penggunaan materi pembelajaran yang penyampaiannya

---

8 <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Powtoon> . *Powtoon*.di akses pada 1 April 2019 pukul 20: 44

melalui penglihatan dan pendengaran dan secara keseluruhan tidak tergantung atau terfokus pada pemahaman kata atau symbol-symbol yang sama.<sup>9</sup>

Audiovisual ialah, media yang *'audible'* artinya dapat didengar dan media yang *'visible'* artinya dapat dilihat. Media audiovisual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif. Seorang ahli dalam bidang audiovisual mengatakan: “Perhatian yang semakin meluas dalam penggunaan alat audiovisual telah mendorong untuk diadakannya penelitian ilmiah mengenai tempat dan nilai alat-alat audiovisual tersebut dalam pendidikan. Penelitian itu telah membuktikan bahwa media audiovisual jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan.”<sup>10</sup>

Dengan begitu artinya, media audiovisual mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan, dicetak atau hanya di tulis. Maka dari itu, audiovisual ini membuat suatu pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami. Dengan mendengar sekaligus melihat, peserta didik

---

9 Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi ICT*, (Jakarta : KENCANA, 2017), 73.

10 Amir Hamzah Suleman, *Media Audio-Visual Untuk pengajaran, Penerangan dan penyuluhan*, ( Jakarta : PT Gramedia, 1988), 17.

mampu menerima informasi lebih mudah dan cepat serta keraguguan atau salah pengertian dapat dihindarkan secara efektif.

Jadi dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan isi pesan dari pendidik kepada peserta didik. Seiring berkembangnya dunia teknologi, kini media pembelajaran mampu dibuat semudah dan semenarik mungkin yang salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang berupa layanan online untuk membuat bahan presentasi. Sedangkan media pembelajaran yang baik ialah media yang mampu memberikan informasi dalam segala aspek, baik aspek visual dan audionya. Dengan begitu, media pembelajaran yang digunakan tidak hanya terfokus pada segi visualnya saja namun mampu menciptakan keseimbangan antara visual dan audio yang nantinya mampu menghapus ke verbalitasan pada proses pembelajaran.

#### **b. Manfaat *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran**

Pada hakikatnya proses pembelajaran haruslah memberikan pengalaman yang konkret, dimana pesan yang disampaikan haruslah benar-benar dapat mencapai sasaran dan

tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara umum ada beberapa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran, diantaranya 11:

- 1) Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, dan juga bisa memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran yang tidak hanya menuturkan kata-kata saja, namun dengan media pembelajaran ini bisa dengan menambahkan gambar atau video.
- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Selain itu, melalui hasil kajian terhadap jurnal penelitian yang dilakukan oleh Wisnarni, Erviyeni, dan Haryati diketahui pula bahwa aplikasi video animasi *Powtoon* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan.

---

11 Hamiduloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, ( Semarang : CV Pilar Nusantara, 2019), 36.



*Powtoon* dikatakan layak sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi keempat aspek media pembelajaran, yaitu<sup>12</sup>:

- 1) Aspek perancangan. Dalam perencanaan atau merencanakan media pembelajaran ini pastilah harus mengidentifikasi kepada kebutuhan dan karakteristik siswa, kebutuhan ini mengacu pada proses pembelajaran dan kesenjangan antara apa yang dimiliki oleh siswa dengan apa yang diharapkan oleh pihak lembaga atau sekolah. Selain itu dalam merancang media pembelajaran itu juga harus mampu mengembangkan alat ukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan di capai dari materi-materi pelajaran yang disajikan.
- 2) Aspek pedagogik, dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan haruslah memiliki kriteria yang sesuai. Sebab jika tidak sesuai maka tentu akan bisa menghambat proses pembelajaran itu sendiri. Dalam menentukan kriteria media pembelajaran, hendaknya kita sebagai perancang media harus memahami dengan benar karakteristik siswa-siswi yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut.

---

<sup>12</sup> Evi Deliviana, *Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran : manfaat dan problematikanya*, (FKIP Bimbingan dan Konseling, Universitas Kristen Indonesia, Makasar : 2017), 3.

Tentunya kesesuaian antara karakteristik media pembelajaran dengan karakteristik siswa-siswa akan bisa memicu kesuksesan proses pembelajaran dengan mencapai tujuan yang telah di tentukan.

- 3) Aspek isi, media pembelajaran ini hendaknya mampu mendukung isi serta bahan pembelajaran. Karena tanpa dukungan tersebut pastilah proses pelaksanaan pembelajaran akan sama saja dengan atau tanpa menggunakan media dalam pembelajaran. Untuk menjadikan media pembelajaran sesuai dengan kriteria maka dukungan terhadap isi materi dan bahan pembelajaran haruslah dipenuhi, jika tidak memenuhi maka sebaiknya jangan menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebab jika tetap digunakan maka hasilnya tidak akan bisa sesuai dengan apa yang diharapkan.
- 4) Aspek kemudahan penggunaan. Hal ini menjadi penting karena akan berkaitan langsung dengan skill atau keahlian para penggunanya. Karena media pembelajaran tidak akan dapat digunakan jika para penggunanya tidak bisa menguasai bagaimana cara menggunakan media tersebut.

Keempat aspek tersebut mendapat nilai pada kategori baik. Maka Media pembelajaran *Powtoon* juga telah layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar.

### **c. *Powtoon* Sebagai Bentuk Audiovisual**

Setelah pemaparan diatas, dapat dipahami bahwa *powtoon* adalah aplikasi online yang disediakan untuk membuat presentasi dan audiovisual merupakan media pembelajaran yang bisa di lihat dan didengarkan cocok untuk peserta didik yang selalu mengeluh akan keverbalitasan proses pembelajaran.

*Powtoon* yang dikembangkan dikatakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi melalui audio dan visual yang nantinya akan berbentuk video pembelajaran. Media ini ditunjukan untuk penggunaan pada semua perangkat seperti smartphone, ataupun PC yang dapat diputar melalui galeri penyimpanan langsung atau diputar langsung melalui website. Disamping itu, tidak menutup kemungkinan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui perangkat lainnya. Jadi, pembelajaran audiovisual adalah proses pembelajaran yang menjadi perantara penyampaian informasi yang mengandung suara dan visual yang memanfaatkan website

pembuat presentasi animasi yang nanti hasilnya bisa dinikmati oleh siswa dengan mudah, baik itu melalui media sosial atau melalui galeri yang video pembelajarannya telah disimpan terlebih dahulu.

Media *audiovisual* yang dikembangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif karena selain dalam mata pelajaran sejarah karena media ini tidak terfokus pada pemahaman dan symbol–symbol saja namun memberikan visualisasi terhadap siswa. Media *audiovisual* ini dapat berbentuk video pembelajaran yang dapat di putar di media pemutar video.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>13</sup> Untuk mencapai kegiatan pembelajaran tersebut siswa melakukan kegiatan belajar dan guru melakukan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama.

*Powtoon* akan dijadikan sebagai media penyampaian materi atau informasi yang memanfaatkan animasi menarik yang

---

13 Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ( Jakarta : KENCANA, 2020), 2.

dapat diakses melalui galeri ataupun sosial media. Dengan dimasukkannya materi didalam *powtoon* maka peneliti secara tidak langsung merangsang para siswa untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan dua gaya belajar dalam satu waktu. Dan dengan media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* ini siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan lebih menyenangkan, karena didalam *powtoon* ini terdapat kartun animasi yang menarik yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Powtoon**

##### ***Berbasis Audiovisual***

Setiap media pembelajaran pastilah memiliki tujuan untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik. Namun, sebagai pendidik haruslah memahami akan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun kelebihan dan kekurangan media *powtoon* berbasis *audiovisual* ialah :

##### 1) Kelebihan

- a) Selain mudah dipahami dari aspek visualnya *powtoon* berbasis *audiovisual* ini bisa dipahami melalui aspek

audionya yang mampu membantu siswa semakin focus untuk mengikuti proses pembelajaran.

- b) Memiliki animasi yang menarik yang mampu mencakup segala aspek indera.
- c) Dengan adanya tambahan dari segi audiovisual, *powtoon* akan menjadi media yang lebih variative dan kolaboratif.
- d) Mampu memberikan feedback yang baik dalam proses pembelajaran.

## 2) Kekurangan

- a) Proses pembuatannya bisa dibilang lumayan rumit karena harus memadukan aspek visual dan audionya yang sesuai.
- b) Proses pembuatannya membutuhkan koneksi internet dan memerlukan waktu yang lama..
- c) Membutuhkan dukungann SDM yang professional untuk mengoperasikannya.<sup>14</sup>

## 2. Hakikat Motivasi Belajar Siswa

### a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Kata motivasi berasal dari kata "*Motiv*" yang muncul terlebih dahulu sebelum kata motivasi. Kedua hal tersebut merupakan daya upaya yang mendorong seseorang untuk

---

<sup>14</sup> Agung Khoirudin, 7 *Media Pembelajaran Interaktif*, (Sidoarjo : Nizamia Learning Center,2020), 36.

melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang berasal secara internal. Maka motivasi itu dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif pada saat-saat tertentu terutama apabila kebutuhan untuk mencapai tujuan dirasa sangat mendesak. Adapun Motivasi belajar merupakan kekuatan (*Power Motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pengembangan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.<sup>15</sup>

Maka dari itu motivasi belajar itu sendiri bisa diartikan sebuah kebutuhan untuk mengembangkan kemampuann diri secara optimal, sehingga mampu melakukan perbuatan yang lebih baik, mampu mencetak prestasi dan kreatif. Motivasi belajar dalam diri remaja merupakan dorongan baik dari luar maupun dari dalam otaknya sebagai pusat kesadaran akan membuat individu menyadari apa yang dilihat, didengar ataupun diraba. <sup>16</sup>

Motivasi belajar juga dapat disebut sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan

---

<sup>15</sup> Nanang hanafiyah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, ( Bandung : PT Refika Aditama, 2012 ), 26.

<sup>16</sup> Shilphy A. Octavia , *Motivasi Belajar dan Perkembangan Remaja*, (Yogyakarta : Deepublisher, 2020), 64.

belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar itu, sehingga siswa mampu mencapai tujuan yang dikehendaki.<sup>17</sup> Dimana motivasi ini dijadikan sebuah kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan dan cita-cita yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Motivasi juga merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini bisa dilihat mempunyai hubungan positif antara motivasi dan prestasi. Karena suatu proses pembelajaran akan dikatakan berhasil dan memotivasi siswa jika siswa tersebut memiliki prestasi belajar yang baik.

#### **b. Motivasi Belajar dalam Perspektif AL-Qur'an**

Motivasi belajar perspektif Al-qur'an, dijelaskan dalam beberapa ayat salah satunya dalam surah Asy ; 94 : 5-6 :

يُسْرًا أَلْتَسْرًا مَعَ فَانٍ - يُسْرًا أَلْتَسْرًا مَعَ فَانٍ (لَا نَشْرَحُ : ٦ - ٥)

Artinya : Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (QS. Asy-Syarah ; 94 : 5-6).<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Husamah, Yuni Pantiawati, Arina Restian.*et al*, *Belajar dan pembelajaran*, (Malang : APPTI, 2018), 22.

<sup>18</sup> Departemen Agama RI, "Al-quran dan Terjemahannya", (Jakarta : Cahaya qur'an, 2011), 596.



Berhubungan dengan motivasi belajar ayat ini, mendeskripsikan bahwa setelah kesulitan pasti ada kemudahan. Situasi ini sesuai dengan peserta didik ketika belajar pastilah akan menghadapi kesulitan, seperti kesulitan dalam memahami materi yang sedang dijelaskan, keadaan jasmani peserta didik yang kurang sehat, serta pikiran yang tidak fokus ketika mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi dari semua kesulitan itu peserta didik tidak boleh menyerah untuk berhenti belajar. Karena, ketika peserta didik menghadapi kesulitan, maka ada ilmu pengetahuan yang baru, cara baru untuk menyelesaikan setiap kesulitan belajar yang peserta didik alami.

Pada ayat ini juga Allah berjanji bahwa sesudah kesulitan pasti ada kemudahan, dengan janji Allah ini maka peserta didik tidak boleh takut menghadapi kesulitan belajar dan harus bersemangat untuk belajar, karena Allah tau apa yang kita butuhkan.

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ إِلَى اللَّهِ مَرْجِعُكُمْ جَمِيعًا فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ فِيهِ  
تَخْتَلِفُونَ ﴿المائدة: ٤٨﴾

Artinya : Maka berlomba-lombalah berbuat kebajikan. Hanya kepada Allah kamu semua kembali, lalu diberitahukannya kepadamu terhadap apa yang dahulu kamu perselisihkan. (Qs. Al-Maidah ; 5: 48)19

---

19 Departemen Agama RI, *Al-quran dan Terjemahannya*, 116.

Terkait dengan motivasi belajar siswa, Qs. Al-Maidah;5 : 48 ini juga mendeskripsikan bahwa peserta didik harus berlomba-lomba untuk berbuat kebajikan. Seperti menjadi juara di kelas, menjadi juara umum di sekolah dan lain-lan. Berlomba-lomba dalam kebaikan juga bisa di dilakukan dari hal terkecil seperti datang ke sekolah tepat waktu, berlomba menghafal ayat-ayat Al-Qur'an dan lain-lan.

### **c. Fungsi Motivasi Belajar**

Selain sebagai pendorong aktivitas belajar, motivasi dalam belajar dapat dijadikan sebagai control diri agar siswa tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut bisa disebutkan sebagai fungsi motivasi dalam belajar di antaranya<sup>20</sup> :

- 1) Motivasi dijadikan sebagai pendorong yang berperan sebagai penggerak yang melepaskan suatu energi atau suatu usaha untuk mencapai suatu tujuan.
- 2) Motivasi juga dapat menentukan arah usaha atau perbuatan kepada tujuan yang akan dicapai, yaitu tujuan belajar.
- 3) Menyeleksi perbuatan atau usaha, yaitu menentukan usaha yang harus dikerjakan yang sesuai dengan menyisihkan usaha – usaha yang tidak bermanfaat bagi tujuan belajar.

---

<sup>20</sup> Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal*, (Malang : CV Kreatifindo,2015), 27.

Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

#### **d. Jenis - Jenis Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan sumber kekuatan dalam belajar dan pembelajaran, motivasi ini membuat peserta didik untuk melakukan suatu perubahan menuju ke arah yang lebih baik lagi. Motivasi belajar ada dua jenis, yaitu motivasi instrintik dan motivasi ekstrintik.<sup>21</sup> Motivasi ini tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang yang dipengaruhi oleh individu itu sendiri dan dari lingkungan luar.

- 1) Motivasi Ekstrinsik, merupakan motivasi yang disebabkan oleh factor-factor dari luar situasi belajar. Motivasi ini secara tidak mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar, misalnya

anak rajin belajar untuk memperoleh hadiah yang dijanjikan oleh orang tuanya.

- 2) Motivasi Instrinsik, merupakan motivasi yang mencakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan peserta didik sendiri. Motivasi ini sering disebut sebagai motivasi murni atau motivasi yang sebenarnya timbul dari dalam diri peserta didik semisal keinginan untuk mendapatkan suatu keterampilan tertentu. Misalnya, murid mungkin belajar untuk menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu.

**e. Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Keberhasilan belajar peserta didik dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah motivasi yang tinggi dari para siswa. Siswa memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi terhadap pembelajaran, maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Slameto, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat

tercapai, dalam hal ini ada beberapa factor yang mempengaruhi motivasi belajar, antara lain :

- 1) Faktor Individual  
Seperti kematangan, atau pertumbuhan keerdasan, latihan, motivasi dan factor pribadi.
- 2) Factor sosial  
Seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya.<sup>22</sup>

Banyak faktor yang mempengaruhi belajar siswa. Dengan demikian, motivasi belajar pada diri siswa sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi instrinstik pada diri siswa.

Menurut Kompri, motivasi belajar adalah segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu :

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa, motivasi belajar pada siswa pada dasarnya telah muncul sejak kecil. Seperti keinginan untuk bermain. Keberhasilan mencapai keinginan itu menumbuhkan keinginan untuk melakuan sesuatu. Bahkan di kemudian hari mampu menimbulkan cita-cita dalam kehidupannya.

---

<sup>22</sup> Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajarr Siswa Dalam Pembelajaran ", *Lantanida Journal*, Vol. V, No.2, (2017), 177.

- 2) Kemampuan Siswa, keinginan siswa ini haruslah diiringi dengan kemampuan dan kecakapan untuk mencapainya.
- 3) Kondisi Siswa, kondisi ini meliputi kondisi jasmani dan rohani. Misalnya, seseorang yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.
- 4) Kondisi Lingkungan Siswa, kondisi ini bisa berupa keadaan alam, pergaulan sebaya dan kehidupan masyarakat. Sehingga siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Maka pergaulan yang dialami oleh siswa secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajar siswa.
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan pengalaman hidup. Siswa yang masih berkembang jiwa dan raganya menekankan seorang guru yang profesional yang diharapkan mampu memanfaatkan media dan sumber belajar di sekitarnya untuk membangun motivasi belajar siswa.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa terjadi di sekolah dan di luar sekolah. Pusat pendidikan di luar sekolah yang penting adalah keluarga, lembaga agama dan pusat pendidikan dimana guru mampu menjalin kerja sama dengan pusat pendidikan tersebut agar motivasi belajar siswa tetap hidup meskipun tidak sedang di lingkungan sekolah<sup>23</sup>

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Niken Henu Jatiningtias (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi penyimpangan sosial di SMP

---

<sup>23</sup> Dimiyati, Mudijono, *Belajar dan Pembelajaran*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2009), 97.

NEGERI 15 SEMARANG”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media pembelajaran *powtoon*, yang setelah itu diterapkan kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah berupa media pembelajaran video berdurasi 5 menit. Media yang dikembangkan mendapatkan penilaian dengan rata-rata skor hasil belajar siswa antara kelompok control 6,28 sedangkan pada kelompok eksperimen 7,83, uji t diperoleh 8,510 dengan t table 1,67 yang terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok control. Dapat disimpulkan, dari penelitian ini ialah dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam hasil belajar.

Andis Meianti (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* pada kompetensi dasar menerapkan promosi produk kelas X pemasaran SMKN Mojoagung”. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE, yang menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar respon siswa, dan lembar

evaluasi tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 92%, nilai kelayakan validasi ahli media sebesar 93,33%, nilai respon siswa sebesar 88,29%, dan efektifitas media pembelajaran diperoleh nilai Sig. (2 tailed) 0.000 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual *powtoon* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* ini layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran.

Rini Kustiyaningsih (2017), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen dengan menggunakan bentuk desain *Factorial Design*. Adapun subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol, dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Dari hasil penelitian ini ialah terdapat pengaruh interaksi antara media *powtoon* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi dibuktikan dengan hasil uji Two Way Anova yang memperoleh signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang artinya, media *powtoon* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.



Desma Yulia Novia Ervinalisa (2018), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa IIS kelas X di SMAN 17 Batam”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, dengan menggunakan *random sampling* (secara acak) yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas control. Dari hasil penelitian ini ialah, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan  $t_{hitung}(7,9)$  dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu (1,992) yang berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran *powtoon* yang digunakan pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

Dari penelitian yang relevan di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Persamaannya antara lain yaitu sama-sama membahas dan meneliti penggunaan media *powtoon*. Sedangkan beberapa perbedaannya ialah dalam proses penelitian serta materi yang diaplikasikan dalam konten *powtoon* tersebut, penelitian sebelumnya berkaitan tentang ilmu sosial, perekonomian dan sejarah Indonesia. Sedangkan, penelitian ini berisikan

materi tentang Pendidikan Agama Islam pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.

### C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis yaitu adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dalam penelitian ini dinyatakan pernyataan. Adapun hipotesis yang digunakan ialah<sup>24</sup> :

H<sub>0</sub> : Tidak ada pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

H<sub>a</sub> : Ada pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

### D. Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah mengenai kesulitan guru dalam proses pembelajaran dimana kurangnya daya tangkap dan pemahaman pada mata pelajaran SKI yang ditandai dengan hasil pencapaian belajar dan motivasi belajar yang rendah. Serta faktor pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satunya alasan kurangnya motivasi siswa dalam belajar dikarenakan masih menggunakan media papan tulis dan LKS untuk memberikan penjelasan. Media pembelajaran ski terbatas hanya menggunakan buku, papan tulis serta powerpoint yang hanya berisi gambar dan tulisan saja, diimana hal

---

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 96

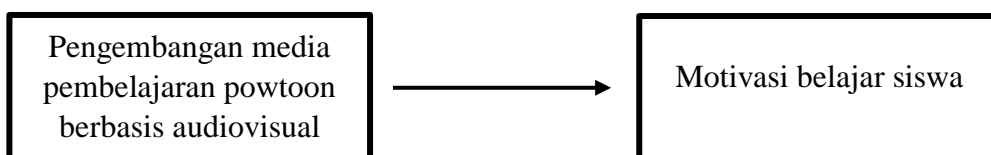
tersebut dalam bidang pendidikan kurang optimal untuk dijadikan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI.

Melihat masalah tersebut, peneliti berniat untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbentuk media *powtoon*. Dengan materi SKI guru membutuhkan media yang tidak hanya media gambar dan tulisan saja, tetapi bisa dilengkapi dengan video, dan animasi yang mendukung media tersebut. Selain dilengkapi dengan fitur animasi yang variatif, media *powtoon* ini juga mudah dibuat oleh guru karena tidak memerlukan keahlian khusus. Dalam media *powtoon* terdapat alat animasi yang mampu menggabungkan suara, video, dan gambar bahkan juga bisa ditambah dengan efek animasi yang menarik.

Dengan berbagai karakter animasi, gambar eye-popping dan teks bergerak lainnya membuat presentasi menjadi lebih menarik yang mampu menghidupkan komunikasi, imajinasi, dan perhatian siswa melalui video animasi. Selain dilengkapi dengan fitur gambar, *powtoon* juga dilengkapi dengan fitur audio untuk menjelaskan materi, jadi materi tidak disajikan dalam bentuk tulisan saja tetapi juga bisa didukung dengan menggunakan audio. Selain itu juga dapat menambahkan music untuk menarik perhatian siswa agar tidak bosan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan.

Menggunakan media *powtoon* ini, siswa akan diberikan materi dengan bentuk *audiovisual* yang didukung dengan animasi yang menarik, sehingga siswa tidak akan bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Fitur yang ada didalam media *powtoon* ini juga bisa membuat siswa menjadi aktif dan interaktif. Peranan media *powtoon* yang dikembangkan pada dasarnya merupakan media pembelajaran alternatif media pembelajaran SKI yang menarik bagi siswa.

Begitupun motivasi belajar siswa yang merupakan suatu dorongan baik dari dalam ataupun luar diri seseorang dalam suatu proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar juga ialah suatu Hasrat atau keinginan untuk berhasil, adanya keberhasilan dalam belajar, harapan dan cita-cita, masa depan, adanya kegiatan menarik dalam proses pembelajaran, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir