

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pembelajaran Berbasis *E-learning*

##### 1. Pengertian *E-learning*

*E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet.<sup>14</sup>

*E-learning* tersusun dari dua bagian, yaitu "e" yang merupakan singkatan dari "*electronica*" dan "*learning*" yang berarti *E-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Dengan kata lain *e-learning* adalah segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, satelit, tape audio/video, tv interaktif dan cd-rom adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pengajaran boleh disampaikan pada waktu yang sama ataupun pada waktu yang berbeda.

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima

---

<sup>14</sup> Numiek Sulistyono Hanum, *the effectiveness of e-learning As Instructional media*, (Evaluation Study of *e-learning instructional model insmk telkom sandhy putra purwokerto*, Jurnal Pendidikan Vokasi, vol 3, nomor I, Februari 2013), 2

banyak pihak misalnya menurut Darin E. Harley “*e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain”. *Learn Frame Com dalam Glossary Of E-learning Terms* menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet dan jaringan komputer.

Sedangkan menurut Mary Daniels Brown dan Dave Feasey mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan, seperti internet, *Local Area Network (LAN)* atau *Wider Area Network (WAN)*.<sup>15</sup>

*E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.<sup>16</sup> Siswa tidak perlu duduk didalam kelas untuk menyimak setiap materi pembelajaran yang disampaikan guru secara langsung, tetapi dapat disimak setiap saat pada tempat dimana saja yang terhubung dengan fasilitas internet. Sebagaimana yang disebutkan di atas, *e-learning* telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya sekolah lebih ekonomis serta mempermudah interaksi antara siswa dengan bahan atau materi, siswa dengan guru maupun sesama teman dengan kondisi yang demikian itu siswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran, faktor kehadiran guru atau pengajar otomatis menjadi berkurang atau bahkan tidak ada.

---

<sup>15</sup> Sudirman & Siahn. *Seputar Pembelajaran Elektronik*, (Jurnal Teknologi No. 22 Desember 2005), 66.

<sup>16</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media 2010), 168.

Belajar berbasis *e-learning* dilakukan dengan bantuan alat elektronik atau tepatnya menggunakan jaringan computer berbasis internet. Jika pembelajaran dilakukan dimana-mana dengan bantuan telepon seluler (orang indonesia menyebutnya dengan hp).

Istilah internasionalnya yaitu *mobile phone* atau MP, disebut *m-learning* (mobile learning). Sementara itu jika seseorang pembelajaran melakukan interaksi dengan lingkungan *e-learning* misalnya melalui chatting yang bertujuan pembelajaran. bukan sekedar ngobrol, belajar seperti itu disebut *augmented learning*. Dalam *augmented learning* pembelajaran dapat terjadi melalui saling berbagi (sharing) teks, gambar-gambar video, audio (musik dan suara).<sup>17</sup>

*E-learning* pertama kali dipopulerkan oleh Universitas of illinois di Urbana Champaign pada tahun 1960. *E-learning* pada masa itu diawali dengan dicetuskannya program CBT (*C'omputer Based Training*) pertama yang dikenal juga dengan nama PLATO (*programed Logic for Automalcri Teaching Operation*). Pada awalnya program ini dibuat untuk para mahasiswa. akan tetapi akhirnya program ini disosialisasikan dan digunakan oleh hampir seluruh sekolah-sekolah yang ada di sana. Dengan kata lain, *e-learning* sudah digunakan pada tahun tersebut, yaitu 1960. Meskipun demikian, sistem *e-learning* pada masa itu baru sebatas menyampaikan informasi kepada mahasiswa atau siswa saja.

Pada era 1970-an *e-learning* mulai bersifat interaktif. Ini ditandai dengan sistem pendidikan yang telah berlokus pada pembelajaran jarak jauh. Pada saat sebelum *e-learning* diberlakukan. Materi pembelajaran disampaikan melalui pos dan komunikasi dilakukan menggunakan surat-menyurat. Selanjutnya salah satu Universitas di Inggris mulai menawarkan komunikasi interaktif melalui internet yaitu menggunakan *e-mail*.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Suyono & Hariyanto. Belajar dan Pembelajaran, 140.

<sup>18</sup> Al-Ihwana, *Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran* (PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi CAKRAWALA, vol. xi, no. 1 juni 2016), 78.

Bahwasanya *e-learning* sudah di terapkan mulai tahun 1970 yang bersifat interaktif yang menciptakan saling terhubungnya di antara siswa dan guru dan sifat keaktifan saling terjadi. Dan sebelum di berlakukannya *e-learning* pembelajaran disampaikan dengan surat menyurat melalui pos. Dan selanjutnya universitas Inggris juga menawarkan komunikasi yang bersifat intraktif juga yaitu melalui jaringan internet dan menggunakan *e-mail*.

## **2. Proses Pembelajaran *E-learning***

Dalam teknologi *e-learning* proses pembelajaran dapat dilakukan dari jarak jauh atau tidak dilakukan dalam satu ruangan kelas. Proses pembelajaran juga berlangsung berkesinambungan setiap saat tanpa dibatasi waktu artinya siswa dapat melakukan proses pembelajaran sesuai dengan keinginannya.

Dalam hal ini peran guru yang biasanya dalam pelajaran di kelas sebagai pemberi materi, akan digantikan dengan media komputer yang telah siap dengan simulasi materi.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka telah terjadi pergeseran pandangan tentang pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Hal itu telah mengubah peran guru dan siswa dalam pembelajaran.

Terdapat tiga alternative model kegiatan pembelajaran yaitu :

- a. Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional)
- b. Sebagian secara tatap muka dan sebagian melalui internet
- c. Sepenuhnya melalui internet (*e-learning*)

### 3. Karakteristik *E-learning*

Dalam *e-learning* mempunyai karakteristik tertentu, diantaranya adalah :

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, di mana guru dan siswa-siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protektor.
- b. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital) media dan *computer network*.
- c. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materilas*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
- d. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.
- e. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.<sup>19</sup>

Bahwasanya karakteristik *e-learning* itu meliputi pemanfaatan teknologi, memanfaatkan keunggulan bermedia, menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri yang disimpan di komputer yang bisa di publikasikan, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi, mempublikasikan materi

---

<sup>19</sup> Mohammad Yazdi, *E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi*", (Jurnal ilmiah foristek vol 2, no. 1, maret 2017), 147.

pembelajaran dan semua karater tersebut di perankan oleh guru dan murid.

#### **4. Tujuan *E-learning***

Menurut Snaky tujuan penggunaan *e-learning* sebagai sistem pembelajaran adalah :

- a. Meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran
- b. Mengubah budaya mengajar.
- c. Mengubah belajar dan pembelajaran yang pasif kepada budaya belajar yang aktif, sehingga berbentuk *independent learning*.
- d. Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat, mengubah dan memperluas produk dan layanan baru.<sup>20</sup>

Menurut Snaky tujuan dalam pembelajaran berbasis *e-learning* yaitu pertama meliputi dalam meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran, kedua mengubah budaya mengajar, ketiga mengubah belajar dan pembelajaran yang awalnya pasif dengan tujuan aktif sehingga bersifat *independent learning* dan keempat bertujuan memperluas basis dan kesempatan belajar untuk masyarakat, mengubah dan memperluas produk dan layanan baru.

#### **5. Manfaat *E-learning***

Manfaat dan dampak, yang di peroleh dalam pemberlajaran melalaui *e-learning* adalah<sup>21</sup> :

---

<sup>20</sup> Sri Rahayu Chandrawati, "*Pemanfaatan E-learning dalam pembelajaran*", (Jurnal Cakrawala Kependidikan Vol. 8, No. 2 September 2010:101-202), 174.

<sup>21</sup> Sri Rahayu Chandrawati, "*Pemanfaatan E-learning dalam pembelajaran*", (Jurnal Cakrawala Kependidikan Vol. 8, No. 2 September 2010:101-202), 175.

- a. Perubahan budaya belajar dan peningkatan mutu pembelajaran dan mengajar.
- b. Perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak terfokus pada pertemuan (tatap muka) di kelas dan pertemuan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu melalui fasilitas *e-learning*.
- c. Tersedianya materi pembelajaran di media elektronik melalui website *e-learning* yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajaran dan mungkin juga masyarakat.
- d. Pengayaan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.
- e. Menciptakan *competitive positioning* dan mengingatkan *brand image*.
- f. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan pembelajaran serta kualitas pelayanan.
- g. Mengurangi biaya operasi dan meningkatkan pendapatan.
- h. Interaktivitas pembelajaran meningkatkan, karena tidak ada batasan waktu untuk belajar.
- i. Pembelajaran menjadi lebih bertanggung jawab atas kesuksesannya (*learner oriented*).

## 6. Fungsi *E-learning*

Saihan menyebutkan fungsi *e-learning* setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom intruction*) yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (*komplemen*), atau pengganti (*subtitusi*).<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Sri Rahayu Chandrawati, "Pemanfaatan *E-learning* dalam pembelajaran", (Jurnal Cakrawala Kependidikan Vol. 8, No. 2 September 2010:101-202), 176.

- a. Suplemen (tambahan) dikatakan berfungsi sebagai sup-plemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkan tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.
- b. Komplemen (pelengkap) dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila kepada peserta didik yang disampaikan guru secara tatap muka (*face leaners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang

memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. Substitusi (pengganti) beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswa. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahnya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa. Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik yaitu:

1. Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional)
2. Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet.
3. Sepenuhnya melalui internet.

#### **7. Kelebihan dan Kekurangan *E-learning***

*E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran/kebutuhan pengembangan peserta didik. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik ditempat tertentu didalam web untuk diakses oleh peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, guru dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang

hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan didalam sistem belajar *e-learning* diantaranya adalah<sup>23</sup> :

a. Kelebihan *E-learning*

1. Tersedianya fasilitas e-moderating di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
2. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
3. Siswa dapat belajar atau mereview bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
4. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
5. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
6. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.

---

<sup>23</sup> Mohammad yazdi, e-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi, (jurnal ilmiah foristek vol. 2, no. 1, maret 2012), 148.

7. Relatif lebih efisien misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

b. Kelemahan *E-learning*

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, diantaranya adalah<sup>24</sup> :

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
3. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
4. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
5. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
7. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki ketrampilan internet.
8. Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

---

<sup>24</sup> Mohammad yazdi, *e-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi*, (jurnal ilmiah foristek vol. 2, no. 1, maret 2012), 147-148.

## **B. Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

“Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.<sup>25</sup>

Artinya sebuah motivasi merubah energi dalam pribadi seseorang tersebut yang munculnya tanda-tanda perasaan dan mereaksi sesuatu untuk mencapainya tujuan dari keinginan orang tersebut.

Menurut Winkel motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan tercapainya tujuan. Motivasi merupakan faktor yang menentukan dan berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar.<sup>26</sup>

Bahwasanya motivasi di atas keseluruhan pergerakannya adalah psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan tersebut dan mencapai tujuannya. Karena motivasi adalah faktor yang mempengaruhi dalam menentukan dan dapat berfungsi dalam menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar seorang siswa.

Motivasi menurut Djamarah dapat menentukan baik tidaknya pencapaian tujuan, semakin besar motivasi akan semakin besar kesuksesan, sebaliknya lemahnya motivasi mengakibatkan siswa mengalami kesulitan belajar. Fungsi motivasi yang terpenting adalah sebagai pendorong

---

<sup>25</sup> Andaru Werdayanti, *Pengaruh kompetensi guru dalam proses belajar mengajar dikelas dan fasilitas guru terhadap motivasi belajar siswa*, (Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 3 No.1 Februari, Tahun 2008), 83.

<sup>26</sup> *Ibid*, 83.

timbulnya aktivitas, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak untuk melakukan pekerjaan.<sup>27</sup>

Seperti apa yang di paparkan Djamarah motivasi ini bisa mengarahkan baik atau tidaknya tujuan yang akan di capainya, jika motivasi seseorang besar maka nilai kesuksesannya akan lebih terwujud dan sebaliknya jika motivasi diri seorang lemah maka tingkah kegagalannya dalam meraih sebuah tujuannya akan minim tercapai. Dan fungsi terpenting motivasi adalah bisa mendorong agar menimbulkan aktivitas, sebagai pengaruh dan menjadi tranformasi dalam jati diri kita agar tujuan yang kita harapkan tercapai.

Motivasi belajar (*learning motivation*) yaitu dorongan seseorang untuk belajar sesuatu guna mencapai suatu cita-cita. Seseorang akan memiliki motivasi belajar yang tinggi bila ia menyadari dan memahami tujuan yang akan dicapainya di kemudian hari. Bila seseorang memahami cita-citanya secara baik, maka ia akan terdorong untuk semakin giat dalam belajar. Ada 2 jenis motif yaitu motif internal dan motif eksternal. Motif internal cenderung lebih dapat bertahan lama dari pada motif eksternal.<sup>28</sup>

Bahwasanya motivasi belajar adalah sebuah dorongan seseorang untuk belajar guna untuk mencapai cita-cita yang di inginkan. Jika seseorang tersebut ingin memiliki motivasi belajar yang tinggi seseorang tersebut harus menyadari dan memahami tujuan yang akan di capainya. Bahwasanya cita-cita yang di inginkan harus dengan tekak semangat dan penuh juang. Dan motif itu ada dua jenis yang pertama internal ada pada diri sendiri dan yang

---

<sup>27</sup> Andaru Werdayanti, *Pengaruh kompetensi guru dalam proses belajar mengajar dikelas dan fasilitas guru terhadap motivasi belajar siswa*, (Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 3 No.1 Februari, Tahun 2008), 84.

<sup>28</sup> Agoes Dariyo, *Pengetahuan Tentang Penelitian Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa*, (Jurnal Psikologi Vol. 2 No. 1, Juni 2004), 45

kedua eksternal yang ada karena dorongan dari orang lain, dan motif yang paling kuat adalah motif internal karena muncul pada diri sendiri.

Santrock menambahkan karakteristik yang mendasari perkembangan motif intrinsik yaitu<sup>29</sup>:

- a) *self-determination*,
- b) *curiosity*,
- c) *challenge*,
- d) *effort*.

*Self determination* yaitu kemampuan untuk menentukan tujuan diri sendiri yang dilakukan atau dimiliki sebelumnya. *Curiosity* ialah kecenderungan untuk mengetahui dan menguasai sesuatu yang cukup besar dari dalam diri sendiri. *Challenge* ialah suatu kesempatan untuk memperoleh sesuatu sesuai dengan kemampuan diri sendiri. *Effort* ialah suatu keahlian yang dipergunakan untuk mencapai sesuatu sesuai dengan harapannya.

Mempelajari sesuatu agar dapat mencapai keberhasilan dengan baik dibutuhkan motivasi yang tinggi (*high motivation*). Motivasi yang berasal dari luar (*motif eksternal*) cenderung tidak akan bertahan lama, karena bila stimulasi luar tersebut sudah hilang atau tidak ada lagi, maka seseorang cenderung akan menurunkan semangat belajarnya.<sup>30</sup>

Dengan demikian itu jika ingin mencapai keberhasilan dengan baik yaitu dengan motivasi yang tinggi, motivasi itu sendiri muncul dari 2 faktor yaitu internal dan eksternal dan pada dasarnya motivasi yang paling kuat adalah motivasi internal karena muncul dari diri seseorang tersebut karena sadarnya kita atas tujuan atau cita-cita yang ia inginkan

---

<sup>29</sup> Agoes Dariyo, *Pengetahuan Tentang Penelitian Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa*, (Jurnal Psikologi Vol. 2 No. 1, Juni 2004), 45.

<sup>30</sup> *Ibid*, 45.

## 2. Dimensi Motivasi Belajar

Dengan mengutip pendapat Sardiman, Riduwan, mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>31</sup>

Lebih lanjut Riduwan mengatakan motivasi merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari dalam diri siswa untuk memberikan kesiapan agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai.

Motivasi belajar siswa meliputi dimensi<sup>32</sup> :

- a. Ketekunan dalam belajar (subvariabel)
  1. Kehadirannya di sekolah (indikator)
  2. Mengikuti PBM di kelas (indikator)
  3. Belajar di rumah (indikator)
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan (sub variabel)
  1. Sikap terhadap kesulitan (indikator)
  2. Usaha mengatasi kesulitan (indikator)
- c. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar (subvariabel)
  1. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran (indikator)
  2. Semangat dalam mengikuti PBM (indikator)
- d. Berprestasi dalam belajar (sub variabel)
  1. Keinginan untuk berprestasi (indikator)
  2. Kualifikasi hasil (indikator)
- e. Mandiri dalam belajar (sub variabel)

---

<sup>31</sup> Keke T. Aritonang, *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun ke-7/Juni 2008), 14.

<sup>32</sup> *Ibid*, 14.

1. Penyelesaian tugas/PR (findikator)
2. Menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran (indikator)
3. Aspek Dalam Motivaasi

### 3. Aspek Dalam Motivasi

Aspek menurut Mc. Donald, Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>33</sup>

Artinya mengenai pendapat Mc. Donald dalam aspek motivasi memiliki perubahan energi yang muncul pada diri seorang yang ditandai munculnya kesadaran atas tujuan yang ingin di capainya.

Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu sebagai berikut<sup>34</sup> :

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "neurophysiological" yang ada pada organisme manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan muneulnya, rasa "feeling", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi

---

<sup>33</sup> Wahyu Bagja Sulfemi, *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor*, (Jurnal Ilmiah Edutechno. Volume 18. No. 1. Tahun 2018. ISSN: 2302-2825), 3.

<sup>34</sup> *Ibid*, 3.

memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan ke tiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya Suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia. Semua ini didorong karena adanya tujuan kebutuhan dan keinginan.

#### **4. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi**

Ada banyak faktor, baik intrinsik dan ekstrinsik yang memotivasi peserta didik. Faktor-faktor yang dapat berbeda secara signifikan dari siswa ke Siswa. Meskipun demikian guru yang memotivasi dan antusias tentang apa yang dia lakukan, maka ada kemungkinan yang lebih besar siswa akan termotivasi juga.

Pengaruh guru yang bersemangat dalam pembelajaran, menciptakan koneksi yang relevan dengan peserta didik, menyajikan tantangan yang harus diatasi peserta didik, dan membuat proses mengajar menjadi menyenangkan.<sup>35</sup>

Dengan adanya 2 faktor itu yang berasal dari diri sendiri dan dari orang lain. Dan setiap peserta didik mempunyai karakter yang berbeda dalam memotivasi kepada siswa setidaknya siswa akan termotivasi oleh guru tersebut.

Peserta didik lebih cenderung tertarik, semangat, penasaran, dan senang mengajar ketika seorang guru sangat antusias. Peserta didik secara

---

<sup>35</sup> Jimmy Copriady, *Penerapan SPBM yang diintegrasikan dengan program Exe Learning terhadap motivasi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kimia dasar* (jurnal pendidikan), 98.

intrinsik termotivasi untuk belajar ketika dianjurkan oleh guru yang antusias.

“Antusiasme guru tidak bias menjadi sumber utama agar peserta didik termotivasi, tetapi merupakan cara terbaik untuk merangsang kegembiraan, dan rasa ingin tahu peserta didik”.<sup>36</sup>

Bahwa seorang peserta didik mempunyai ketertarikan kepada semangat seseorang, penasaran, dan bersifat antusias dalam mengajar. Dan sewajarnya sifat antusiasme seorang guru bukan menjadi motivasi utama akan tetapi bisa memberi kegembiraan belajar kepada para siswanya.

“Selanjutnya Winkel, mengemukakan motivasi adalah daya penggerak yang telah menjadi aktif, motif menjadi aktif pada saat tertentu, bahkan kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau dihayati.”<sup>37</sup>

Artinya motivasi penggerak yang menimbulkan keaktifan dan menjadikan sesuai keinginannya. Dan bahkan kebutuhan yang akan dicapai lebih terasa setelah motivasi timbul pada diri kita yang akan menggapai tujuan tersebut.

Sardiman mengatakan motivasi sebagai suatu perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perkataan dan didahului

---

<sup>36</sup> Jimmy Copriady, *Penerapan SPBM yang diintegrasikan dengan program Exe Learning terhadap motivasi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kimia dasar* (jurnal pendidikan), 98.

<sup>37</sup> *Ibid*, 98.

dengan adanya tujuan, maka dalam motivasi terkandung tiga energy penting, yaitu<sup>38</sup> :

- a. Bahwa memotivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada setiap individu manusia, perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energy didalam system “*neurophy siological*” yang ada pada organism manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa “*feeling*”, efeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia
- c. Motivasi akan dirangsang karna danya tujuan.

Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi yakni tujuan. Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan belajar dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

## **5. Fungsi Motivasi Belajar**

Fungsi Motivasi Dalam Belajar terbagi menjadi tiga macam yaitu sebagai berikut<sup>39</sup> :

- a. Mendorong peserta didik untuk berbuat

---

<sup>38</sup> Jimmy Copriady, *Penerapan SPBM yang diintegrasikan dengan program Exe Learning terhadap motivasi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kimia dasar* (jurnal pendidikan), 98.

<sup>39</sup> Wahyu Bagja Sulfemi, *Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP kabupaten bogor*, (Jurnal Ilmiah Edutechno, Volume 18, No. 1 Tahun 2018. ISSN: 2302-2825),3.

- b. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai
- c. Menyeleksi kegiatan pembelajaran

Disamping itu terdapat fungsi-fungsi lain yaitu motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan dapat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

