

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

Belajar adalah proses kompleks yang melibatkan diri dan orang lain yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan yang dimaksud adalah dalam aspek pengetahuan (*Kognitif*), sikap dan penilaian (*Afektif*), dan keterampilan (*Psikomotor*). Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi yang intens dan terus-menerus dengan lingkungan. Perubahan tersebut bersifat relative permanen, tahan lama, dan menetap. Hal senada dikemukakan oleh Sagala (2012: 11) belajar merupakan komponen pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Menurut Saefudin dkk (2014: 8) belajar pada hakikatnya adalah proses belajar berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar di sekolah adalah proses belajar yang kompleks, menyeluruh, dan berkesinambungan.

Banyak komponen mendukung proses pembelajaran agar terselenggarakan dengan efektif. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar yang efektif, mengembangkan pembelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pembelajaran dan menguasai tujuan Pendidikan yang harus mereka capai.

Berhasil atau tidaknya capaian tujuan pendidikan amat bergantung pada proses belajar mengajar dan interaksi intens dengan lingkungan serta pelibatan sumber daya yang tepat dan pemilihan metode dan model yang baik. Kegiatan belajar haruslah melibatkan seluruh panca indera siswa. Guru adalah bagian dari sumber belajar siswa, walaupun bukan satu-satunya, tapi peran guru amatlah vital dalam mencapai tujuan pendidikan.

Interaksi antara guru dan siswa adalah proses belajar yang secara langsung atau tidak langsung guru berperan sebagai sumber belajar sekaligus sebagai fasilitator. Dalam kapasitas kompetensinya seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Guru tidak *stuck* pada satu model pembelajaran saja tapi guru bisa membuat memanfaatkan bahan atau alat yang tersedia untuk tercapainya tujuan pendidikan.

## 2. Pengertian Model Belajar

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Arends, 1997: 7). Joyce dan Weil (1992: 1) dalam Trianto (2010: 51) menyatakan bahwa *“Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideals, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn”*. Hal ini berarti bahwa model mengajar merupakan model belajar, dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu mereka juga mengajarkan bagaimana belajar.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- d. Memiliki perangkat bagian model.

- e. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

Fungsi model pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2015: 53) yang mengemukakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang, pengajar, dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Macam-macam model pembelajaran menurut Mohammad Jauhar (2011: 45) diantaranya:

- a. Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung (*direct instruction*) banyak diilhami oleh teori belajar sosial yang juga sering disebut belajar melalui observasi. Dasar pembelajaran langsung ini yaitu teori pemodelan tingkah laku oleh Arends. Selain itu juga tokoh John Dolard dan Neal Miller serta Albert Bandura yang mengatakan bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain.

Pemikiran mendasar dari model pembelajaran langsung yakni siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat, dan menirukan tingkah laku gurunya. Atas dasar pemikiran tersebut, hal penting yang harus diingat dalam model pembelajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan terlalu kompleks.

Pada umumnya pengetahuan yang bersifat deklaratif dan prosedural akan lebih mudah difahami siswa melalui pembelajaran langsung. Pengetahuan yang deklaratif maksudnya adalah pengetahuan tentang sesuatu. Sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. Ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

- 1) Transformasi dan keterampilan secara langsung.
- 2) Pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu.
- 3) Materi pembelajaran yang telah terstruktur.

- 4) Lingkunga belajar yang terstruktur.
  - 5) Sintax dan alur kegiatan.
  - 6) Distrukturisasi oleh guru.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang didasarkan pada faham konstruktifis. Pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok-kelompok peserta didik yang mempunyai karakteristik yang berbeda diberikan tugas untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dengan menitik beratkan pada kerja sama. Model pembelajaran kooperatif dianggap selesai ketika seluruh teman dalam kelompok menguasai bahan pelajaran. Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif menurut Lungdern dalam Muhammad Jauhar (2011: 53) adalah sebagai berikut:

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
  - 2) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
  - 3) Para siswa harus berbagi pandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
  - 4) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota.
  - 5) Para siswa diberikan evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
  - 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama dan belajar.
  - 7) Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.
- c. Model Pembelajaran Inquiri

Model pembelajarana inquiri adalah model pembelajran konstruktifistik yang menjadikan siswa sebagai pusat belajar. Pada

tahap pra belajar, siswa mengetahui apa dan bagaimana menjadi prasyarat dimulainya pembelajaran. Karakteristik pembelajaran inquiri adalah sebagai berikut:

- 1) Insting siswa yang selalu ingin mengetahui sesuatu.
- 2) Siswa ingin selalu mengemukakan pendapatnya ketika dalam forum diskusi.
- 3) Siswa dalam proses konstruktifnya selalu ingin membuat sesuatu.
- 4) Guru bertindak sebagai mentor yang merekonstruksi pembelajaran berpusat pada siswa.

Secara umum inquiri merupakan proses yang bervariasi dan meliputi kegiatan-kegiatan mengobservasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku teks dan sumber-sumber informasi lain secara kritis, merencanakan penyelidikan atau investigasi, mereview apa yang telah diketahui, melaksanakan percobaan atau eksperimen dengan menggunakan alat dan data, menganalisis dan menginterpretasi data, serta membuat prediksi dan mempresentasikan hasilnya.

d. Model Pembelajaran *SAMR*

Model *SAMR* dikembangkan oleh Puentedura (2006), dimaksudkan untuk menjelaskan tingkat integrasi teknologi dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan. Model ini membagi tingkatan integrasi ke dalam 4 (empat) kategori, yakni: substitusi, augmentasi (*augmentation*), modifikasi, dan redefinisi. Sebagaimana ditunjukkan pada diagram berikut:



**Gambar 2.1**  
**Bagan Model SAMR**

1) Substitusi

Substitusi, merujuk pada teknologi yang digunakan sebagai substitusi atau pengganti perangkat konvensional tanpa ada perubahan fungsi. Sebagai contoh, dalam mengajarkan penulisan laporan penelitian, guru meminta siswa mengetikkan laporannya dengan menggunakan perangkat lunak pengolah naskah (misalnya, Microsoft Word). Kegiatan ini hanyalah mengganti atau memindahkan tulisan yang sebelumnya pada kertas menjadi pada aplikasi. Sehingga nilai yang didapat hanya pemindahan atau penggantian.

2) Augmentasi

Augmentasi tingkatan setelah Substitusi, merujuk pada pemanfaatan teknologi sebagai alat pengganti, tetapi ada peningkatan fungsi dibanding dengan sekedar mengganti seperti halnya tingkat Substitusi. Sebagai contoh, dalam laporan penelitian yang dikerjakan dengan perangkat lunak pengolah naskah, guru juga meminta siswa menautkan alamat URL sumber yang dikutip pada laporannya apabila sumber tersebut tersedia secara daring. Dengan kata lain, setelah dilakukan penggantian

alat belajar siswa diberikan keleluasaan untuk menambahkan sumber-sumber belajar lain yang relevan dan dapat diakses dengan mudah dan terkategori

### 3) Modifikasi

Dua tingkatan pertama digolongkan sebagai fase penguatan (*enhancement*) yakni upaya memanfaatkan teknologi untuk menguatkan dan/atau meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dua tingkatan berikutnya adalah fase transformasi, yang terdiri atas tingkatan modifikasi dan redefinisi. Pada tingkatan Modifikasi, pembelajaran mulai berpindah dari fase penguatan menuju fase transformasi dalam model *SAMR*. Siswa diarahkan untuk membuat sebuah produk misal *blog* atau *google doc* yang dapat dilihat, diinterupsi, dikomentari, ditambahkan, diedit oleh orang lain. Dalam hal ini, siswa diajarkan untuk bekerja sama dengan tetap mempertahankan argumennya.

### 4) Redefinisi

Tingkat Redefinisi adalah tingkat tertinggi pada model *SAMR*, dan merupakan puncak pemanfaatan teknologi yang dapat mengubah pengalaman belajar siswa. Dalam contoh penulisan laporan sebelumnya, guru dapat meminta siswa membuat laporan penelitian pada *weblog*, dengan menyertakan hasil wawancara dan kondisi latar penelitian dalam bentuk rekaman audio dan video yang ditautkan memperkaya laporan penelitian. *Weblog* berisi laporan penelitian itu juga harus memberikan kolom komentar agar siswa lain dapat menyampaikan kritik dan komentar terhadap laporan yang disajikan. Pada tahap akhirnya siswa dengan kerja sama secara terbuka dan dengan laporan yang telah dibuat secara *online*, maka berikutnya siswa dapat menjadikannya sebagai skenario lanjutan untuk membuat sebuah film dokumenter atau laporan berbasis video.

### 5) Model SAMR dan Taksonomi Bloom

Pada Model Pembelajaran SAMR Ruben Puentedura (2014) mencoba mengaitkan model SAMR dengan ranah kognitif Taksonomi Bloom. Bagan model SAMR sebagaimana di bawah ini membagi kognitif Taksonomi Bloom ke dalam dua bagian. Bagian pertama adalah mengingat, memahami, dan menerapkan termasuk ke dalam model SAMR substitusi dan augmentasi. Dan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta masuk ke bagian modifikasi dan redefinisi.



**Gambar 2.2**  
**Model SAMR dan Taksonomi Bloom**

## 3. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah sebuah kata yang sangat umum didengar, namun motivasi tidak mudah untuk dijelaskan, karena motivasi bersifat abstrak dan hanya bisa dilihat dari aksi nyatanya. Motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*motive*” dan “*action*” maka, ketika dua kata tersebut digabungkan dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendorong tindakan atau aksi yang disebabkan oleh motif tertentu. Motif bisa merupakan sesuatu yang hendak dicapai atau sebuah

tujuan. Suhardi (2014) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mendasari motivasi diantaranya adalah:

1) Kebutuhan

Munculnya motivasi dapat dilatar belakangi oleh kebutuhan. Penyebab kebutuhan sendiri adalah kekurangan pemenuhan terhadap sebuah keinginan. Kebutuhan ada yang mendesak, ada juga yang dapat ditunda dalam waktu tertentu. Tapi manusia akan berusaha melakukan sesuatu itu untuk memenuhi kebutuhannya.

2) Tujuan, impian, dan goal

Peribahasa yang terkenal berkenaan dengan tujuan adalah “*gantungkan mimpimu setinggi langit*”. Dalam konteks hal yang mendasari motivasi, mimpi atau tujuan adalah sesuatu yang hendak dicapai dalam jangka waktu relatif lama. Impian membuat seseorang bergairah dan bersemangat dalam melakukan sesuatu. Dia akan fokus dan melewati proses dengan fokus dan komprehensif.

3) Insentif dan kenikmatan

Seseorang yang diiming-imingi dengan sebuah insentif dan kenikmatan akan dengan segera melakukan aktivitas yang relevan. Besar kecilnya insentif dan kenikmatan tersebut akan berbanding lurus dengan usaha yang dilakukan.

4) Ancaman atau rasa sakit

Ketika ancaman atau rasa sakit datang, kita akan berusaha sekuat tenaga untuk menghindarinya sejauh yang kita bisa. Semakin besar ancaman atau rasa sakit semakin besar pula usaha untuk menjauhinya. Namun ketika dihadapkan di antara dua pilihan yang dilematis antara pencapaian tujuan dengan menghadapi rasa sakit. Maka akan tergantung seberapa kuat tujuan yang hendak dicapai. Ketika tujuan menjadi *concern* yang tidak bisa ditawar maka ancaman dan rasa sakit akan menjadi hal

yang biasa. Beda cerita ketika tujuan yang hendak dicapai hanya temporer dan lemah, maka akan menghindari rasa sakit itu dan tidak berupaya menghadapinya.

Pengertian motivasi belajar menurut (Sardiman, 2010: 75) 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 subjek itu dapat tercapai.

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Makin kuat motivasi maka makin intens usaha belajarnya. Begitupun sebaliknya, ketika motivasi lemah yang akan terjadi adalah malas-malasan dan tidak fokus. Sehingga disimpulkan motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Sardiman (1986: 85) mengungkapkan fungsi motivasi kaitannya dengan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai bahan penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan masalahnya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Motivasi dalam fungsinya sebagai *trigger* dalam melakukan kegiatan dikemukakan oleh (Yudrik Jahja, 2011: 358) sebagai berikut:

Guru dan orang tua merupakan motivator untuk anak dan muridnya. Oleh karena itu, guru harus memikirkan bagaimana cara mendorong siswanya agar terus melakukan usaha yang efektif untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi sangat bermanfaat untuk anak, orang tua,

guru, dan juga masyarakat. Jadi motivasi ialah sifat global. Selain bermanfaat, motivasi juga berfungsi pada umumnya yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan.
- 2) Mengarahkan perbuatan pada pencapaian tujuan yang diharapkan.
- 3) Menggerakkan cepat atau lambatnya pekerjaan seseorang.

### c. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang sangat strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang dapat belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti ketiadaan dalam belajar. Oleh karena itu, penting kiranya bagi seorang guru untuk memahami pentingnya motivasi belajar. Agar siswa dalam belajar fokus dan senantiasa berorientasi pada proses dan hasil berdasarkan tujuan pendidikan. Inilah prinsip motivasi yang harus selalu dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mohammad Surya (2013: 59) mengemukakan beberapa prinsip motivasi diantaranya:

#### 1) Prinsip Kompetisi

Kompetisi dapat menimbulkan motivasi belajar. Karena kondisi yang menghadirkan sebuah “perlombaan” tentu goal utamanya adalah menjadi pemenang. Peluang bagi para siswa untuk menjadi yang terbaik terbuka dan sama rata serta adil. Dalam hal ini, siswa bisa menjadi yang terbaik dalam hal prestasi belajar dengan senantiasa memupuk motivasi belajar.

#### 2) Prinsip Pemacu

Untuk mengaktifkan emosi dalam hal ini motivasi kadang-kadang perlu dibangkitkan oleh pemacu. Pemacu adalah sebuah gejala yang dengannya muncul gairah berupa tujuan keinginan atau cita-cita. Pemacu dapat ditimbulkan karena konsultasi, mendengarkan ceramah, mengobrol, membaca biografi atau peristiwa yang dialami yang tidak akan terlupakan.

#### 3) Prinsip Ganjaran dan Hukuman

*Reward* dan *punishment* adalah sebuah stimulus bertujuan untuk mengaktifkan motivasi belajar siswa. Siswa yang berhasil

dalam belajar akan mendapatkan ganjaran dan siswa yang tidak berhasil akan mendapatkan hukuman. Dua hal ini (ganjaran dan hukuman) haruslah diberikan dengan porsi yang tepat. Karena pada prinsipnya dua hal ini adalah upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jangan sampai karena hukuman yang terlalu berat membuat siswa hilang dan putus asa dalam belajar. Pada posisi ini hukuman adalah pemantik agar dihindari siswa dengan cara meningkatkan motivasi belajar.

#### 4) Kejelasan dan Kedekatan Tujuan

Kejelasan dan kedekatan tujuan akan mendorong seseorang untuk melakukan tindakan. Karena jelas dan dekat menjadi sesuatu yang sangat logis untuk diraih. Hal yang tidak jelas dan tidak dekat hanya akan memadamkan motivasi belajar. Disinilah peran guru untuk menjelaskan hal yang abstrak dan mendekatkan yang jauh. Sehingga persepsi siswa akan terbentuk bahwa tujuan itu mudah dan dekat untuk dicapai.

#### 5) Pemahaman Hasil

Berikanlah pujian bagi siswa yang berhasil melakukan sesuatu, karena pujian itu akan meningkatkan motivasi belajar dan akan menggerakkan aktivitas yang lebih baik. Pujian akan menjadi umpan balik bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar.

#### 6) Pengembangan Minat

Berbiacara minat adalah berbicara tentang senang dan tidak senang. Motivasi seseorang cenderung meningkat apabila yang bersangkutan memiliki minat yang besar dalam melakukan tindakan. Dan akan melemah ketika kehilangan minat. Minat ini muncul secara alami dan berbeda pada setiap siswa. Tugas guru adalah mengakomodir setiap minat siswa dan mengarahkan serta mengembangkannya menjadi lebih baik.

#### 7) Lingkungan yang Kondusif

Lingkungan yang kondusif menjadi pertanda lahirnya psikologi yang sehat. Dapat juga menumbuhkan motif atau perilaku yang baik juga. Contoh nyata siswa akan termotivasi dan betah belajar ketika kelasnya bersih, atau akan berbahagia dengan teman yang baik dan saling mendukung.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip di atas sebagai prasyarat munculnya motivasi belajar. Kondisi-kondisi tertentu yang dialami siswa akan berdampak signifikan bagi bertumbuhnya motivasi belajar.

#### **d. Macam-Macam Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman (2010: 86) macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi sangat bervariasi, diantaranya:

##### 1) Motivasi dilihat dari dasar pementukannya

###### a) Motif Bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif-motif yang dibawa sejak lahir, dan tidak dipelajari sebelumnya. Motif bawaan berasal dari genetik yang diturunkan dari orang tuanya. Sebagai contoh motif bawaan adalah dorongan untuk makan, minum, bekerja, seksual. Motif ini lebih cenderung pada motif biologis.

###### b) Motif-motif yang Dipelajari

Motif ini muncul karena keinginan untuk menjadi bisa, menjadi tahu atau menjadi sebagai (peran). Contohnya adalah siswa belajar harus coding untuk menjadi seorang programmer, atau mahasiswa harus belajar pedagogik jika ingin menjadi seorang guru. Motif ini sering dihubungkan dengan motif-motif sosial karena kiprahnya merupakan interaksi dengan orang lain. Interaksi sosial yang

timbul dari motif adalah timbulnya keinginan bekerja sama, saling membantu, saling menolong. Sehingga terjadilah hubungan dan interaksi yang baik dengan sesama. Begitu juga interaksi dalam pendidikan antara guru dan murid serta *stakeholder* sekolah dapat membantu ketercapaian prestasi sekolah.

- 2) Jenis motivasi menurut pembagian dari *woodworth* dan *marquis*
  - a) Motif dan kebutuhan organis, motif ini mempunyai kesamaan dengan motif bawaan.
  - b) Motif darurat, diantaranya adalah dorongan untuk membalas, menghindar, mendiamkan dan sebagainya. Motif ini muncul karena interaksi stimulus dari luar. Setiap stimulus direspon berbeda-beda disesuaikan dengan jenisnya.
  - c) Motif objektif, dalam hal ini motif ini muncul karena keinginan untuk mengeksplorasi sesuatu yang dilatar belakangi keingintahuan atau rasa penasaran. Kebanyakan motif ini muncul karena dorongan untuk menghadapi dunia luar yang sama sekali berbeda dengan aktifitas keseharian.

### 3) Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah

Motivasi jasmaniah berasal dari sistem biologis yang memang dirancang untuk keberlangsungan kehidupan. Seperti refleksi, otomatisasi biologis, insting, nafsu. Hal-hal tersebut muncul karena tubuh manusia membutuhkan proteksi. Sementara motivasi rohaniyah lebih ke kemauan. *Triger* utama munculnya kemauan karena mendapatkan inspirasi atau membandingkan hal yang satu dengan hal lainnya dan menjatuhkan pilihan pada satu hal.

### 4) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

#### a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik dapat diartikan sebagai motivasi yang muncul dari dalam, yang tidak memerlukan rangsangan

dari luar. Dorongan untuk melakukan sesuatu muncul, kemudian tercermin dari perilakunya. Sebagai contoh siswa yang suka membaca, tanpa diperintah siapapun dia akan mencari bahan bacaan dan mempelajarinya. Motivasi intrinsik pada siswa terlihat dari aktivitas belajarnya di kelas. Dorongan untuk mempelajari sesuatu dapat menentukan siswa semangat belajarnya atau tidak, bukan karena ingin dipuji atau tuntutan guru. Motivasi intrinsik ini adalah motivasi berdasarkan kesadaran diri sendiri dengan tujuan yang esensial, bukan sekedar simbol atau seremonial belaka.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik erat kaitannya dengan pengaruh dari luar, sifatnya temporer dan relatif tidak menetap. Seorang siswa akan memulai belajar malam hari ketika esok akan dilakukan ujian. Dorongan untuk belajar muncul karena ingin mendapatkan nilai yang bagus dan terhindar dari kegiatan remedial. Kesimpulannya motivasi ekstrinsik berhubungan langsung dengan esensi temporer yang akan berlangsung.

e. **Cara Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa**

Tugas guru sangat berat. Selain mengajar dan mendidik, guru harus pandai membangkitkan motivasi belajar siswa di sekolah maupun di rumah. Sardiman (2010: 92) mengemukakan beberapa bentuk dan cara membangkitkan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Memberi Angka.

Siswa akan termotivasi berkaitan dengan angka-angka yang bermakna. Guru memberikan penilaian hasil ulangan dengan angka, maka siswa akan mengejar angka yang tinggi dibanding dengan angka yang rendah. Karena angka yang tinggi

terjemahannya adalah kelulusan. Atau ketika pembagian raport kelas mengumumkan peringkat 1 – 10.

2) Hadiah.

Pemberian hadiah bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru dengan tepat di kelas dapat menjadi pemicu motivasi.

3) Saingan Kompetensi.

Persaingan yang timbul di antara siswa perlu ditumbuhkan. Persaingan baik individu atau kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia Pendidikan. Dengan adanya kompetensi skala nasional maupun internasional. Karena dapat mengangkat citra bagi yang meraih juara.

4) *Ego Involment*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri. Begitu juga untuk siswa si subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5) Memberi Ulangan

Mengetahui bahwa besok akan ada ulangan tentu saja memaksa siswa untuk belajar malam harinya. Memberikan ulangan termasuk ke dalam sarana membangkitkan motivasi belajar. Tapi frekuensi pemberian ulangan harus diperhatikan. Karena keseringan ulangan akan membuat siswa bosan dan pada akhirnya akan merasa tidak peduli.

6) Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil belajar, apalagi ketika progresnya naik, maka akan menambah motivasi untuk lebih giat belajar.

7) Pujian

Pujian adalah bentuk apresiasi positif dan *reinforcement* sekaligus sebagai motivasi yang baik. Sebisa mungkin pujian harus membangkitkan motivasi dan tantangan kedepannya. Tidak boleh berpuas diri, tapi juga tidak lupa merayakan keberhasilan.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi kalau diberikan dengan porsi yang tepat akan membangkitkan motivasi belajar. Dengan tujuan untuk menghindarinya.

9) Minat

Proses belajar akan lancar ketika disertai minat siswa. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
- c) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- d) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

## B. Penelitian Sebelumnya

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Sejenis Model Pembelajaran SAMR**

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Masalah/ Tujuan Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
1	Aqidatul Izza	2020	Analisis Model SAMR pada Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa	Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Model SAMR terhadap Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	- Model SAMR - Motivasi Belajar	Dampak model SAMR terhadap motivasi belajar siswa sangat berpengaruh positif. Dari hasil angket, diketahui bahwasanya siswa merasa dirinya senang dan sangat antusias untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model SAMR
2	Ristawati	2017	Pengaruh Media Pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X Program Keahlian administrasi Perkantoran di SMK Sinjai	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X program keahlian administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai	- Media Pembelajaran - Motivasi Siswa	korelasi atau hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa di peroleh pengaruh yang 70 berada pada kategori rendah

3	Asep Budiman dkk		EFL teacher's belief and practice on integrating ict in the classroom: a case study on the implementation of SAMR model in teaching reading descriptive text at ma assalam, sukoharjo	Memaparkan kepercayaan dan praktik Guru Bahasa Inggris sebagai bahasa asing terhadap integrasi ICT dalam pengajaran Bahasa Inggris	Kepercayaan guru terhadap praktek penerapan ICT di kelas	guru percaya bahwa mengintegrasikan TIK sangat penting karena TIK memiliki kemampuan untuk membuat transformasi dari semua aspek pendidikan dengan memanfaatkannya untuk mencapai tujuan instruksional maka kualitas pengajaran dan pembelajaran akan meningkat. Hasilnya juga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara keyakinan dan praktik sebagai guru telah mengintegrasikan ICT di kelas
---	------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Demikian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian Model Pembelajaran SAMR.

### C. Kerangka Berfikir

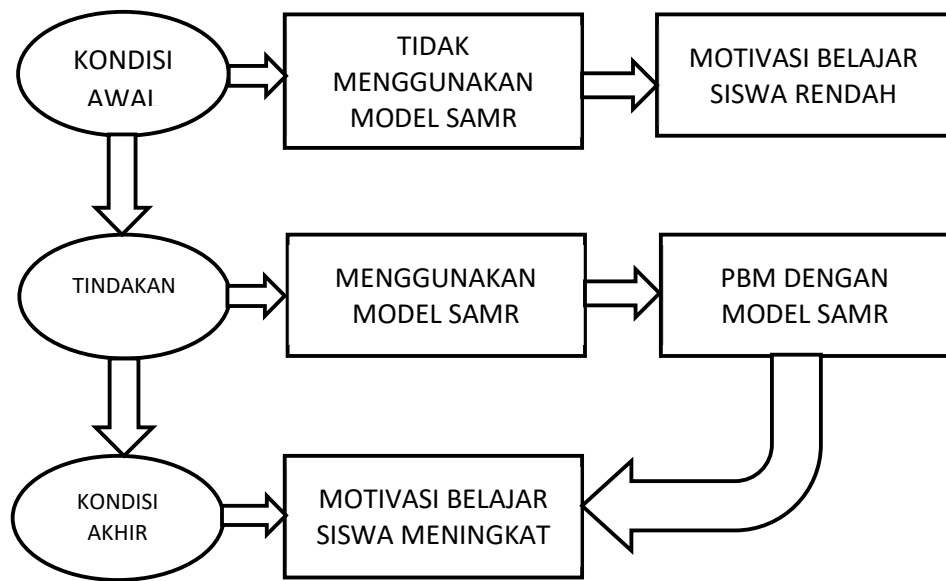
Dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Mengingat saat ini teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan, seharusnya guru menggunakan model pembelajaran dengan

mengintegrasikan ICT dalam pembelajarannya. Pada model *SAMR* integrasi ICT dengan pembelajaran terletak pada fungsinya. Penggunaan teknologi pada Model *SAMR* tidak merubah alat belajar secara prinsip, tetapi mengganti alat belajar dengan fungsi yang sama.

Guru sebagai fasilitator dalam kelas mengarahkan siswa untuk menggunakan ICT yang relevan dengan instruksi yang bertahap. Pada awalnya siswa menulis di kertas kemudian diganti dengan menggunakan komputer. Langkah selanjutnya siswa diberikan arahan untuk menambahkan *link* atau *graphic* pada hasil karyanya. Kemudian tahap selanjutnya siswa diajarkan untuk menggunakan pengolah kata berbasis *online*, misalnya *google doc*. Dan pada tahap akhir siapapun yang mempunyai *link* dan berkepentingan dengan tulisan itu bisa menyumbangkan sejumlah artikel atau masukan secara *online* dan bisa dibaca secara bersama. Dalam hal ini guru dituntut untuk memahami penggunaan teknologi. Selain itu, transisi antara penggunaan alat tradisional ke digital membutuhkan keberanian dan motivasi yang tinggi dari guru.

Guru memberikan motivasi bahwa proses integrasi pembelajaran dengan ICT sudah seharusnya dilakukan, tanpa ditunda lagi. Banyak manfaat yang didapat dari pelaksanaan integrasi ini diantaranya siswa terbiasa dengan penggunaan teknologi dan belajar akan lebih menyenangkan dan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Setiap siswa dalam satu kelas dapat mengoptimalkan peran mereka secara langsung.

Dalam hal ini, model pembelajaran yang sangat cocok diterapkan dalam rangkan proses integrasi pembelajaran manual ke digital adalah dengan model pembelajaran *SAMR*. Dengan model *SAMR* tentunya memberikan kesan yang baru dan mendalam pada siswa. Hal ini menyebabkan siswa tertantang untuk mempelajari dan pada akhirnya akan meningkatkan motivasi belajar siswa.



**Gambar. 2.3**  
**Alur Kerangka Berfikir**

#### D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013: 70) hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum ada jawaban empirik. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, diduga terdapat pengaruh penggunaan model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada MAN 1 Kuningan.

Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.