

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar dan berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu yang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Pada hakikatnya, pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya sehingga tujuan pendidikan akan tercapai. Hampir semua ahli memiliki pandangan yang berbeda terkait definisi belajar. Maka, perlu dirumuskan secara jelas mengenai pengertian belajar. Berikut beberapa definisi belajar menurut para ahli dengan berbagai sudut pandang sebagai berikut:

Menurut Uno (2015:22) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sejalan itu, menurut Slameto (Djamarah, 2015:13) menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Cronbach (Djamarah, 2015:13) menyatakan bahwa *“Learning is shown by change in behavior as a result of experience”* yang berarti belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Sejalan itu, menurut Howard L. Kingskey (Djamarah 2015:13) menyatakan bahwa *“Learning is the process by which (in the broader sense) is originated or changed through practice or training”* yang berarti belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Jadi, belajar dapat diartikan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dipengaruhi dari pengalaman diri sendiri.

Menurut Hamalik, Oemar (2007:27) “Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami”. Sedangkan menurut Slameto (2010:2) menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Jadi, berdasarkan uraian tersebut dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang muncul dari pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya.

Menurut Bruner (Slameto, 2010:11) “Belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum

sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah”.

Berdasarkan beberapa teori belajar yang dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya melalui latihan atau pengalaman baik dilakukan secara informal, formal, dan nonformal untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Pengertian Mengajar

Seseorang belajar karena ada yang mengajar. Pada dasarnya mengajar merupakan suatu proses membimbing peserta didik dan menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Agar didapatkan pengertian mengajar yang objektif, maka perlu dirumuskan definisi mengenai pengertian mengajar menurut beberapa ahli.

Menurut Slameto (2010:29) mengemukakan “Mengajar ialah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada anak didik kita”. Sehingga dengan mengajar dapat menjaga kelestarian budaya, dan mentransfer hal yang bermanfaat kepada peserta didik.

Menurut Morrison dan Intyre (Slameto, 2010:33) menyatakan bahwa :

Mengajar adalah aktivitas personal yang unik. Dalam mengajar dapat membuat kesimpulan-kesimpulan umum yang tidak berguna, keberhasilan dan kejatuhannya samar-samar, dan sukar diketahui juga berlangsungnya teknik belajar yang tidak tepat untuk dijelaskan. Kemungkinan lain yang dapat diamati ialah memberikan model teori dan teknik assesmen yang sesuai, dan banyak aspek mengajar yang dilukiskan dengan cara yang bimbang oleh hal-hal yang praktis, pribadi guru banyak berbicara.

Menurut DeQuelly dan Ghazali (Slameto, 2010:30) berpendapat bahwa “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat”. Sementara itu menurut Mursell (Slameto, 2010:33) “Mengajar digambarkan sebagai mengorganisasikan belajar, sehingga dengan mengorganisasikan itu, belajar menjadi berarti atau bermakna bagi siswa”.

Menurut Hamalik, Oemar (2007:44-50) menyatakan bahwa ada 6 pandangan mengenai mengajar yaitu :

- 1) Mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik disekolah
- 2) Mengajar ialah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah
- 3) Mengajar adalah usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik
- 4) Mengajar atau mendidik itu adalah memberikan bimbingan belajar kepada peserta didik
- 5) Mengajar adalah kegiatan mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat
- 6) Mengajar adalah suatu proses membantu peserta didik menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut tentang pengertian mengajar, maka penulis menyimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu kegiatan membimbing yang dilakukan oleh guru untuk

menciptakan kondisi yang kondusif yang mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar dan menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tolak ukur keberhasilan dari hasil kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Terdapat beberapa pendapat menurut para ahli mengenai pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli.

Menurut Bloom (Suprijono, Agus, 2015:6) mengemukakan bahwa :

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah *knowlage* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Menurut Hordward Kingsley (Sudjana, 2016:22)

mengemukakan bahwa:

Hasil belajar meliputi: (a) keterampilan dan kebiasaan; (b) pengetahuan dan pengertian; (c) sikap dan cita-cita kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor”. Sehingga hasil belajar seseorang dapat dilihat atau diukur dengan menggunakan tes

kognitif, afektif dan psikomotor. Sehingga masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Menurut Gagne (Sudjana 2016:22) mengemukakan bahwa “Hasil belajar ialah berupa: a) informasi verbal; b) keterampilan intelektual; c) strategi kognitif; d) sikap; dan keterampilan motorik”.

Menurut Sudjana, Nana (2016:22) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Suprijono, Agus (2015:5) mengungkapkan bahwa “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Anderson dan Krathwohl (2017:403) merevisi tingkatan taksonomi bloom pada dimensi proses kognitif, hasil revisi yang telah dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1
Perbandingan Taksonomi Bloom Sebelum dan Sesudah Revisi

Original/asli	Revisi
Pengetahuan (C1)	Mengingat (C1)
Komprehensi (C2)	Memahami (C2)
Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan (C3)
Analisis (C4)	Menganalisis (C4)
Sintesis (C5)	Mengevaluasi (C5)
Evaluasi (C6)	Mencipta (C6)

Sumber : Anderson dan Krathwohl (2017:403)

Terdapat penjelasan revisi taksonomi Bloom menurut Anderson dan Krathwohl (2017:403) yaitu sebagai berikut:

- 1) Dimensi Pengetahuan
 - a) Pengetahuan faktual: unsur-unsur dasar yang ada dalam suatu disiplin ilmu tertentu yang biasa digunakan oleh ahli di bidang tersebut untuk saling berkomunikasi dan memahami bidang tersebut. Pengetahuan faktual pada umumnya merupakan abstraksi level rendah.
 - (1) Pengetahuan tentang terminology yaitu mencakup pengetahuan tentang label atau simbol tertentu baik yang bersifat verbal maupun non verbal. Setiap disiplin ilmu biasanya mempunyai banyak sekali terminologi yang khas untuk disiplin ilmu tersebut.
 - (2) Pengetahuan tentang bagian detail dan unsur-unsur yaitu pengetahuan tentang kejadian tertentu, orang, waktu, dan sebagainya.
 - b) Pengetahuan konseptual yaitu saling keterkaitan antara unsur-unsur dasar dalam struktur yang lebih besar dan semuanya berfungsi bersama-sama. Pengetahuan konseptual mencakup skema, model pemikiran, dan teori baik yang implisit maupun eksplisit.
 - (1) Pengetahuan tentang klarifikasi dan kategori yaitu mencakup pengetahuan tentang kategori, kelas, bagian, atau susunan yang berlaku dalam suatu bidang ilmu tertentu.
 - (2) Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi yaitu mencakup abstraksi dari hasil observasi ke level yang lebih tinggi, yaitu prinsip atau generalisasi. Prinsip dan generalisasi merupakan abstraksi dari sejumlah fakta, kejadian, dan saling keterkaitan antara sejumlah fakta.
 - (3) Pengetahuan tentang teori, model, dan struktur yaitu mencakup pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi dan saling keterkaitan antara keduanya yang menghasilkan kejelasan terhadap suatu fenomena yang kompleks.
 - c) Pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang bagaimana mengerjakan sesuatu.
 - (1) Pengetahuan tentang keterampilan khusus yang berhubungan dengan suatu bidang tertentu dan pengetahuan tentang algoritme mencakup pengetahuan tentang keterampilan khusus yang diperlukan untuk bekerja dalam suatu bidang ilmu

atau tentang algoritme yang harus ditempuh untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

- (2) Pengetahuan tentang teknik dan metode yang berhubungan dengan suatu bidang tertentu mencakup pengetahuan yang pada umumnya merupakan hasil konsensus, perjanjian, atau aturan yang berlaku dalam disiplin ilmu tertentu.
 - (3) Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan kapan suatu prosedur tepat untuk digunakan mencakup pengetahuan tentang kapan suatu teknik, strategi, atau metode harus digunakan.
- d) Pengetahuan metakognitif yaitu mencakup pengetahuan tentang kognisi secara umum dan pengetahuan tentang diri sendiri.
- (1) Pengetahuan strategi yaitu mencakup pengetahuan tentang strategi umum untuk belajar, berpikir, dan memecahkan masalah.
 - (2) Pengetahuan tentang tugas kognitif, termasuk di dalamnya pengetahuan tentang konteks dan kondisi yang sesuai mencakup pengetahuan tentang jenis operasi kognitif yang diperlukan untuk mengerjakan tugas tertentu serta strategi kognitif mana yang sesuai dalam situasi dan kondisi tertentu.
 - (3) Pengetahuan tentang diri sendiri yaitu mencakup pengetahuan tentang kelemahan dan kemampuan diri sendiri dalam belajar.
- 2) Dimensi proses kognitif
- a) Mengingat (*Remember*) yaitu menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang.
 - (1) Mengenali (*Recognizing*) yaitu mencakup proses kognitif untuk menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang agar dapat membandingkan dengan informasi yang baru.
 - (2) Mengingat (*Recalling*) yaitu menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang dengan menggunakan petunjuk yang ada.
 - b) Memahami (*Understand*) yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa.
 - (1) Menafsirkan (*interpreting*) yaitu mengubah dari satu bentuk informasi ke bentuk informasi yang lainnya, misalnya dari kata-kata ke grafik atau gambar, atau sebaliknya, dari kata-kata ke angka, atau sebaliknya, maupun dari kata-kata ke kata-kata.

- (2) Memberikan contoh (*exemplifying*) yaitu memberikan contoh dari suatu konsep atau prinsip yang bersifat umum.
 - (3) Mengklasifikasikan (*classifying*) yaitu Mengenali bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu.
 - (4) Meringkas (*summarising*) yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan.
 - (5) Menarik inferensi (*inferring*) yaitu menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta.
 - (6) Membandingkan (*comparing*) yaitu mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua obyek atau lebih.
 - (7) Menjelaskan (*explaining*) yaitu mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu system.
- c) Mengaplikasikan (*Applying*) yaitu mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas.
- (1) Menjalankan (*executing*) yaitu menjalankan suatu prosedur rutin yang telah dipelajari sebelumnya.
 - (2) Mengimplementasikan (*implementing*) yaitu memilih dan menggunakan prosedur yang sesuai untuk menyelesaikan tugas yang baru.
- d) Menganalisis (*Analyzing*) yaitu menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut.
- (1) Menguraikan (*differentiating*) yaitu menguraikan suatu struktur dalam bagian-bagian berdasarkan relevansi, fungsi dan penting tidaknya.
 - (2) Mengorganisir (*organizing*) yaitu mengidentifikasi unsur-unsur suatu keadaan dan mengenali bagaimana unsur-unsur tersebut terkait satu sama lain untuk membentuk suatu struktur yang padu.
 - (3) Menemukan pesan tersirat (*attributing*) yaitu menemukan sudut pandang, bias, dan tujuan dari suatu bentuk komunikasi.
- e) Mengevaluasi yaitu membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada.
- (1) Memeriksa (*Checking*) yaitu Menguji konsistensi atau kekurangan suatu karya berdasarkan kriteria internal (kriteria yang melekat dengan sifat produk tersebut).

- (2) Mengkritik (*Critiquing*) yaitu menilai suatu karya baik kelebihan maupun kekurangannya, berdasarkan kriteria eksternal.
- f) Membuat (*create*) yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan.
 - (1) Membuat (*generating*) yaitu menguraikan suatu masalah sehingga dapat dirumuskan berbagai kemungkinan hipotesis yang mengarah pada pemecahan masalah tersebut.
 - (2) Merencanakan (*planning*) yaitu merancang suatu metode atau strategi untuk memecahkan masalah.
 - (3) Memproduksi (*producing*) yaitu membuat suatu rancangan atau menjalankan suatu rencana untuk memecahkan masalah.

Pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran dengan adanya perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, pola pikir dan tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran. Adapun hasil belajar yang diukur yaitu dimensi pengetahuan (KI) pengetahuan faktual, (K2) pengetahuan konseptual dan (K3) pengetahuan prosedural. Serta untuk dimensi proses kognitif (*cognitive processes*) antara lain (C1) mengingat (*remembering*), (C2) memahami (*understanding*), (C3) mengaplikasikan (*applying*), (C4) menganalisis (*analyzing*), dan (C5) mengevaluasi.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk mendapatkan hasil belajar optimal tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dalam individu dan faktor luar individu. Berikut penjabaran dari masing-masing faktor tersebut menurut Slameto (2010:54-72) menyatakan bahwa :

1) Faktor intern

Dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu a) faktor jasmaniah, yang terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh; b) faktor psikologis, yang terdiri dari faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan; dan c) faktor kelelahan, yang terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis) dan;

2) Faktor ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor: a) faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan; b) faktor sekolah, yang terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah; dan c) faktor masyarakat, yang terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, *mass media*, teman bergaul; dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2015:176-205) menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut:

- 1) faktor Lingkungan yang meliputi lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya
- 2) faktor instrumental yang meliputi kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru
- 3) kondisi fisiologis, contohnya orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan dengan orang yang dalam keadaan kelelahan
- 4) kondisi psikologis yang meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern yang mencakup peserta didik, pengajar, kurikulum, sarana dan prasarana, atmosfer pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Kedua faktor tersebut

memiliki pengaruh penting dalam mendapatkan hasil yang optimal. Pada faktor intern ada pada semangat individu individu masing-masing sedangkan faktor ekstern berupa faktor lingkungan yang dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam proses belajar, motivasi belajar sangat diperlukan karena tanpa mempunyai motivasi, peserta didik tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar secara optimal. Sehingga motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kemauan untuk belajar. Keinginan atau dorongan tersebut merupakan motivasi yang dapat berfungsi sebagai pendorong usaha untuk pencapaian prestasi. Motivasi yang baik dengan suatu usaha yang tekun dalam belajar akan menunjukkan hasil yang menentukan prestasi yang baik pula. Berikut beberapa definisi motivasi menurut para ahli dengan berbagai sudut pandang.

Menurut Noehi (Djamarah, 2015:200) menyatakan bahwa “Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar”. Sedangkan menurut Sadirman (2011:75) juga mengatakan bahwa “Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan

ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”.

Menurut Mc. Donald (Djamarah, 2015:148) mengatakan bahwa *“Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal teactions”* yang berarti motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan, menurut Mc. Donald (Sardiman, 2011:73) *“Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan dengan adanya tujuan”*.

Dalam kegiatan belajar, hakikat motivasi belajar adalah memberikan dorongan dan menggerakkan peserta didik untuk ingin melakukan sesuatu sehingga menimbulkan perubahan perilaku pada diri peserta didik ke arah yang lebih baik dapat dijadikan indikator bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.

Menurut Sardiman (2011:75) menyatakan bahwa *“Motivasi belajar adalah keseluruhan daya gerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu tercapai”*. Dikatakan keseluruhan karena pada umumnya ada beberapa motif yang

bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Hasil belajar itu akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

Pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar merupakan suatu perubahan energi yang ada pada diri seseorang ditimbulkan dari dalam diri peserta didik (motivasi intrinsik) maupun luar (motivasi ekstrinsik) yang dapat terangsang karena adanya dorongan tujuan, kebutuhan, dan keinginan untuk dicapai.

b. Teori Pendukung Motivasi Belajar

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock, yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Yaitu motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan dalam melakukan sesuatu. (Djamarah, 2015:149)

Motivasi intrinsik berisi penyesuaian tugas dengan minat, perencanaan yang penuh variasi, umpan balik atas respons siswa, kesempatan respons peserta didik yang aktif, dan kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya. (Uno, 2015:9)

2) Motivasi ekstrinsik

Yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan

ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. (Djamarah, 2015:151).

Motivasi ekstrinsik berisi penyesuaian tugas dengan minat, perencanaan yang penuh variasi, respons siswa, kesempatan peserta didik yang aktif, kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya, dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. (Uno, 2015:9)

Sedangkan menurut Brennen (Suyono & Hariyanto, 2015:186-189) dalam makalahnya berjudul *Enhancing Students Motivation*, menyatakan ada empat teori terkait motivasi yaitu sebagai berikut :

a) Pandangan Teori Perilaku (*Behavioral View*)

Pandangan ini dilandasi oleh teori pembelajaran B.F. Skinner yang difokuskan kepada penguatan perilaku yang diinginkan melalui hadiah ekstrinsik (dari luar diri). Biehler dan Snowman menyatakan bahwa penafsiran tentang pembelajaran oleh ahli psikologi perilaku membantu menjelaskan mengapa peserta didik lebih suka pada bahan ajar tertentu dan kurang menyukai yang lain. Para ahli psikologi perilaku telah menengarai bahwa penggunaan yang berlebihan dari bentuk motivasi ekstrinsik seperti terlalu banyak memberikan pujian dan hadiah justru akan menimbulkan kesebalan, pembatasan transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, dan ketergantungan kepada guru yang besar, serta pengabaian terhadap motivasi intrinsik.

Pandangan Teori Kognitif (*Cognitive View*)

b) Pandangan kognitivistik ditekankan kepada timbulnya ketidakseimbangan kognitif (*cognitive disequilibrium*) sebagai cara untuk memotivasi siswa untuk mempelajari sesuatu yang baru. Teori kognitif menekankan kepada perlunya motivasi

intrinsik. Bila para guru menggunakan motivasi intrinsik, seperti memunculkan keadaan ketidakseimbangan dengan problem yang menantang dan kontekstual, para siswa akan menilai dan memaknai pembelajaran sebagai kebutuhannya sendiri.

c) Pandangan Teori Humanistik (*The Humanistic View*)

Pelopop pandangan ini adalah Abraham Maslow yang diungkapkannya dalam publikasinya yang fenomenal, *Motivation and Personality*. Pada prinsipnya setiap orang dimotivasi oleh kebutuhan individualnya untuk memenuhi kebutuhan alami tertentu. Kebutuhan (*needs*) itu oleh Maslow dibuat peringkatnya, mulai dari peringkat yang paling dasar berupa kebutuhan fisiologis, kemudian kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk memiliki dan dicintai, kebutuhan untuk penghargaan diri dan puncaknya adalah kebutuhan untuk aktualisasi diri.

Guru harus memahami hal-hal yang diungkapkan di atas, sebelum mengharapkan para siswa mampu mengaktualisasikan dirinya guru harus mencoba membantu memuaskan kebutuhan siswa akan rasa aman disekolah (tidak ada perundungan, *bullying*), kebutuhan akan rasa cinta (pertemanan), kebutuhan untuk dihargai, sementara kebutuhan fisiologis lebih merupakan tanggung jawab orangtua.

d) Pandangan Teori Motivasi Berprestasi (*Achievment Motivation Theory*)

Teori yang dikembangkan oleh John W. Atkinson dan David McClelland ini berasumsi bahwa umumnya setiap orang ingin berprestasi atau meraih dan mengalami sukses. Teori ini menekankan pandangannya bahwa manusia cenderung ingin sukses pada derajat kesuksesan yang paling tinggi yang dapat diraihinya, sementara pada saat yang sama mereka berusaha menjauhkan diri dari kegagalan. Kebutuhan akan prestasi (*the need for achievement*) akan meningkat bila seseorang mengalami sukses. Berhubungan dengan teori motivasi berprestasi dan atribusi itu David McClelland menyatakan ada tiga macam kebutuhan manusia yang disebutnya taksonomi kebutuhan terdiri dari, *need*

for achievement (N-Ach), need for power (N-Pow) dan need for affiliation (N-Affil).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori mengenai motivasi belajar ini terdiri dari faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor intern dan ektern. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu sehingga berkeinginan untuk lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar.

c. Fungsi Motivasi

Tidak ada motivasi dalam peserta didik, berarti tidak akan ada kegiatan belajar. Motivasi dalam belajar mendukung adanya dorongan peserta didik untuk berusaha merubah tingkah laku dan berupaya meningkatkan pengetahuan bagi peserta didik.

Menurut Sadirman (2011:85) menyebutkan bahwa terdapat tiga fungsi motivasi sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor untuk melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Dalam konteks pembelajaran pada mulanya siswa tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong siswa untuk belajar dalam rangka mencari tahu.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Seorang siswa yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran pasti akan mempelajari dan mencarinya. Sesuatu yang akan dicari siswa merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Siswa yang

mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki beberapa fungsi baik secara intrinsik maupun ekstrinsik dalam kegiatan belajar diantaranya yaitu sebagai pendorong dan penggerak untuk mengadakan perubahan tingkah laku dan meningkatkan pengetahuan seseorang.

d. Indikator Motivasi

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Menurut Uno, H.B (2015:23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

Sedangkan menurut Newstrom yang dikutip oleh Wibowo (Kompri, 2016:5) mengemukakan bahwa sebagai indikator motivasi adalah :

- 1) *Engagement*, merupakan janji pekerja untuk menunjukkan tingkat antusiasme, inisiatif dan usaha meneruskan

- 2) *Commitment*, adalah suatu tingkatan dimana pekerja mengikat dengan organisasi dan menunjukkan tindakan *organizational citizenship*
- 3) *Satisfaction*, merupakan refleksi pemenuhan kontrol psikologis dan memenuhi harapan di tempat kerja
- 4) *Turnover*, merupakan kehilangan pekerja yang dihargai

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar tersebut mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Sehingga diperlukan ada dalam setiap peserta didik dan lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

e. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Setiap individu memiliki kondisi yang berbeda dalam proses pembelajaran. Ada siswa yang memiliki motivasi yang tinggi, ada juga siswa yang tidak memiliki motivasi sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga memunculkan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut De Decce dan Grawford (Djamarah, 2015:168-170) mengatakan bahwa:

Ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

Menurut Gage dan Berliner (1979), French dan Raven (1959) dalam Djamarah (2015:170-174) menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi anak didik tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pergunakan pujian verbal
- 2) Pergunakan tes dan nilai secara bijaksana
- 3) Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi
- 4) Melakukan hal yang luar biasa
- 5) Merangsang hasrat anak didik
- 6) Memanfaatkan apersepsi anak didik
- 7) Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar anak didik lebih terlibat dalam belajar
- 8) Minta kepada anak didik untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya
- 9) Pergunakan simulasi dan permainan
- 10) Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan
- 11) Perkecil konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam kegiatan belajar memerlukan motivasi. Untuk meningkatkan motivasi belajar guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, Azhar (2017:3) menyatakan bahwa “Media itu sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam kajian bahasa lain yaitu bahasa

Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.

Menurut Gagne’ dan Briggs dalam Arsyad, Azhar (2017:4) menyatakan bahwa :

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer.

Teori mengenai hubungan penggunaan media dalam proses pembelajaran dikemukakan dalam Kerucut pengalaman Dale, Dale (Arsyad, Azhar, 2013:13) mengemukakan bahwa “Hasil belajar seseorang diperoleh di mulai dari pengalaman langsung , kenyataan yang ada di lingkungan, melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak)”. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Dasar pengembangan kerucut ini bukanlah tingkat kesulitan, tapi tingkat keabstrakan.



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale
 Sumber : Arsyad Azhar (2013:14)

Media pembelajaran merupakan alat fisik dengan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memberikan pesan atau informasi sebagai alat perantara serta mampu mendorong peserta didik untuk belajar. Karena media pembelajaran merupakan hal yang inovatif dalam proses mengajar sehingga mampu merangsang semangat peserta didik saat belajar. Apabila semangat peserta didik meningkat maka diharapkan hal tersebut sebanding dengan nilai yang akan didapatkan oleh peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat para ahli.

Menurut Berlach dan Ely (Kosasih, E 2015:50) “Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal“. Sedangkan menurut Hamidjojo (Arsyad, Azhar, 2017:4) menyatakan bahwa “Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”.

Menurut Suryani dan Agung (Suryani, Nunuk *et.al.*,2018:4), menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”. Sejalan hal tersebut, Sanaky (Suryani, Nunuk *et.al.*,2018:4) Menyatakan bahwa “Media pesan pembelajaran

pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.

Menurut Hamalik (Arsyad, Azhar, 2017:19) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan pada proses pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Setelah mengetahui pengertian media pembelajaran, penulis akan menjabarkan jenis-jenis media pembelajaran. Secara garis besar, media pembelajaran terdiri dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

Berikut menurut beberapa ahli merumuskan pendapat mengenai jenis-jenis media pembelajaran.

Menurut taksonomi Leshin *et.al.* (Arsyad, Azhar (2017:79-80) menyatakan bahwa :

Media pembelajaran terbagi menjadi lima jenis, yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, *chart*, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai atau *slide*), media berbasis audio-

visual (video, film, *slide* bersama tape, televisi) dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Sedangkan menurut Sudjana, Nana (2015:3) “Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu :

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media *grafis* sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, jenis-jenis media pembelajaran menurut taksonomi Leshin ada lima jenis, yaitu media berbasis manusia, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer, sedangkan menurut Sudjana, nana ada beberapa jenis media yang biasa digunakan, yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan penggunaan lingkungan.

4. Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

a. Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora Inspire merupakan software berbasis visual yang mudah digunakan oleh pengguna sehingga dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan menarik. Beberapa karakteristik *lectora inspire* yang membedakan dengan media lain diantaranya :

- 1) Menyediakan template yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran
- 2) Terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung
- 3) *Lectora* lebih cepat daripada aplikasi *web base* karena tidak tergantung koneksi atau jaringan
- 4) Terdapat software pendukung yang terinstal secara otomatis ketika menginstal *lectora* seperti *Flaypaper*, *Camstasia*, atau *Snagit*.

Sejalan hal tersebut, Menurut Suryani, Nunuk dkk (2018:98)

menyatakan bahwa:

Lectora inspire adalah *software* paket lengkap yang menyediakan beragam *template* yang siap diisi dengan materi pembelajaran yang akan disajikan dengan dilengkapi banyak gambar dan animasi gambar bergerak untuk melengkapi tampilan media pembelajaran interaktif yang sedang kita rancang.

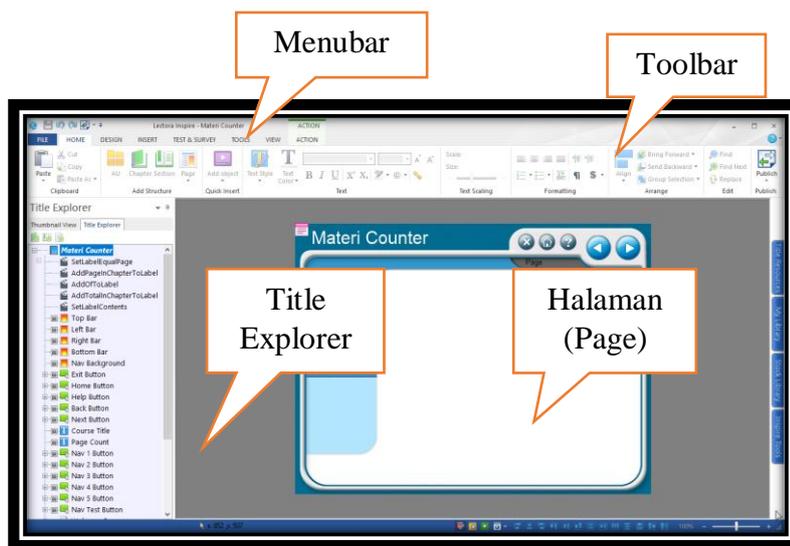
Menurut Wijaya (2014:8) “*Lectora* adalah pembelajaran elektronik (*elearning*) alat pengembangan, juga dikenal sebagai perangkat lunak authorim, dikembangkan oleh Trivantis Corporation Australia. *Lectora* digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi”.

b. Konsep *Lectora Inspire*

Lectora inspire merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang sulit yang

dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran.

Menurut Suharmoyo (2016) berikut adalah tampilan dan fungsi dari perangkat Lunak *Lectora Inspire 17* dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2.2
Bidang Kerja *Lectora Inspire*
(Sumber : Suharmoyo, 2016)

Pada gambar bidang kerja *lectora inspire*, meliputi :

- 1) Menu bar, terdiri dari *File, Home, Design, Insert, Test and Survei, Tools, View, Properties*.
- 2) *Toolbar*, terdiri dari *button-button* yang digunakan dalam membuat media dengan *lectora* seperti *button* menambahkan *chapter, page, teks, gambar, dan lainnya*.
- 3) *Title Explorer*, pada bagian ini menampilkan interfaxe media, tempat dimana kita dapat meletakkan dan mengatur posisi objek-objek dalam media (*teks, gambar, animasi, button, audio, dan video*).
- 4) Halaman (*page*), berupa diagram dari media yang berupa *chapter, page, dan komponen lainnya*.

c. Struktur Dokumen *Lectora Inspire*

Dalam struktur dokumen *Lectora Inspire* terdapat empat struktur dokumen menurut Suharmoyo (2016) diantaranya adalah :

- 1) *Title* = Naskah/Buku
Jika kita menggunakan Microsoft Word, maka naskah yang dibuat disebut Document, di Microsoft Excel disebut Worksheet, maka di dalam pemakaian Lectora Inspire sebut Title.
- 2) *Chapter* = Bab
Dokumen *Lectora (Title)* dibagi dalam ruang-ruang yang besar disebut *Chapter* (bab). *Chapter* bukanlah komponen visual, hanya merupakan grup atau tempat komponen yang lain ditaruh.
- 3) *Page* = Halaman
Komponen visual yang sesungguhnya adalah page. Seperti halnya membuka buku, maka yang dilihat adalah halaman demi halaman (*pages*), sedangkan baba tau sub-bab kumpulan halaman-halaman buku yang dikelompokkan. Di dalam setiap halaman (*page*) ditaruhlah tulisan (*text*), gambar (*images*), suara (*audio*), film (*video*) dan sebagainya.
- 4) *Test* = Ulangan/Ujian
Sama dengan Chapter yang secara khusus digunakan untuk membuat materi pengujian/ulangan. Sehingga di dalam bab yang disebut Test akan berisi soal-soal ulangan, skor penilaian, dan / atau umpan balik yang diberikan kepada siswa terkait dengan jawaban soal yang dikerjakan.

Merujuk pada penjelasan Suharmoyo (2016) ke-empat hal tersebut di atas, bisa dianalogikan sebagai sebuah tempat (kontainer), dan satu diantaranya adalah *Page* yang merupakan komponen visual (ditampilkan), sedangkan yang lain merupakan komponen non visual. Media pembelajaran multimedia, sesungguhnya adalah obyek (*object*) yang ditaruh di dalam Container, khususnya pada halaman visual (*page*). Di dalam Lectora Inspire 17, objek tersebut meliputi :

- 1) Text merupakan naskah tulisan termasuk di dalamnya
Date/Time, Table, Document
- 2) *Image* yang terdiri dari gambar (*image*), *Shape, Chart, Equation.*

- 3) Media yang terdiri dari audio, video, animasi, youtube dsb.
- 4) *Navigation* yang terdiri dari *button, action, table of content, menu.*
- 5) *Web Object* yang terdiri dari dokumen *HTML maupun HTML5, SVG, Javascript.*
- 6) Objek lain, sebagai misal *QR Code, Timer.*

d. Manfaat *Lectora Inspire*

Menurut Salikhah (2017 : 13) terdapat tujuh manfaat dari aplikasi *Lectora inspire* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, diantaranya sebagai berikut :

- (1) Guru dapat membuat dan menyajikan materi ajar dengan tanpa harus melakukan programming.
- (2) Guru dapat melakukan pengujian terhadap materi ajar yang diberikan, dalam berbagai macam bentuk test seperti pilihan ganda, benar/salah, mencocokkan (*matching*), Tarik dan tempatkan (*drag and drop*), isian singkat (*fill in the blank*), dan hot spot.
- (3) Guru/peserta didik dapat mengakses materi ajar/uji yang dibutuhkan baik secara offline maupun online.
- (4) Mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan
- (5) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
- (6) Membawa objek yang sangat besar dan berbahaya dalam lingkungan kelas.
- (7) Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Lectora Inspire*

Menurut Mas'ud Muhammad (2014:2-3) menyatakan *lectora inspire* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- (1) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website. Konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.

- (2) Fitur-fitur yang disediakan *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.\
- (3) Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *lectora inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
- (4) Template *lectora* cukup lengkap.
- (5) *Lectora* menyediakan media library yang sangat membantu pengguna.
- (6) *Lectora* sangat memungkinkan penggunanya untuk mengkonservasi presentasi Microsoft powerpoint ke konten e-learning.
- (7) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable (.exe), CD-ROM, maupun standar e-learning seperti SCORM dan AICC.

Sedangkan, menurut Suryani, Nunuk, dkk (2018:100)

menyatakan bahwa:

Keunggulan ketika merancang design dengan menggunakan *lectora* adalah: (a) Pengembang tidak perlu membuat sendiri design dari mulai nol, memasukan action script secara mandiri, dan membuat evaluasi dengan memasukan scripts pemrograman secara manual; (b) Pengemban cukup memilih template di library sesuai dengan yang diinginkan. (c) pengembang juga dimungkinkan untuk menambahkan template yang sudah diunduh dari penyedia jasa lain dari internet yang sesuai dengan format yang dipakai pada *lectora inspire* ini.

Berdasarkan pernyataan berikut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* dalam kegiatan pembelajaran memiliki kelebihan yaitu dengan media interaktif ini dapat menarik minat belajar siswa karena media ini menampilkan animasi - animasi atau gambar-gambar yang menarik dan berhubungan dengan materi yang diajarkan, sedangkan kekurangannya yaitu dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama dan perlu perangkat pendukung yang lain.

5. Deskripsi Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia

a. Pengertian Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia

Sistem pencernaan tersusun atas saluran-saluran pencernaan yang dimulai dari mulut sampai ke anus dengan serangkaian proses pengolahan makanan secara mekanik maupun kimiawi hingga akhirnya sari-sari makanan akan dibawa keseluruh tubuh melalui sistem peredaran darah.

Menurut Sloane, Ethel (2004:281) mengatakan bahwa “Fungsi utama sistem pencernaan adalah untuk menyediakan makanan, air, dan elektrolit bagi tubuh dari nutrisi yang dicerna sehingga siap diabsorpsi”.

Menurut Sloane, Ethel (2004:281) menyatakan bahwa ada tahapan pencernaan makanan yaitu :

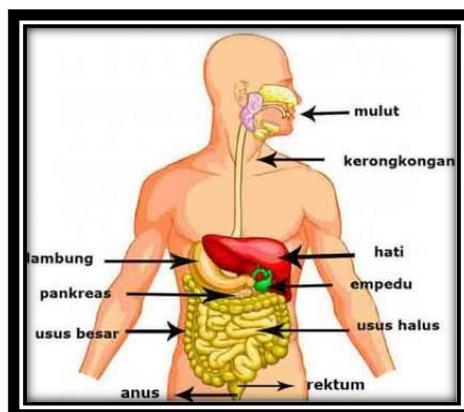
- a) Ingesti merupakan masuknya makanan ke dalam mulut.
- b) Pemotongan dan penggilingan makanan yang dilakukan secara mekanik oleh gigi kemudian bercampur dengan saliva sebelum ditelan.
- c) Peristaltis merupakan gelombang kontraksi otot polos involunte yang menggerakkan makanan tertelan melalui saluran pencernaan.
- d) Digesti merupakan hidrolisis kimia (penguraian) molekul besar menjadi molekul kecil sehingga absorpsi dapat berlangsung.
- e) Absorpsi merupakan pergerakan produk akhir pencernaan dari lumen saluran pencernaan ke dalam sirkulasi darah dan limfatik sehingga dapat digunakan oleh sel tubuh.
- f) Egesti merupakan proses eliminasi zat-zat sisa yang tidak tercerna juga bakteri, dalam bentuk feses dari saluran pencernaan.

b. Anatomi Fungsional Organ Pencernaan Makanan pada Manusia

Anatomi penyusun sistem pencernaan makanan merupakan organ-organ yang membentuk suatu jalur pencernaan dari mulut sampai anus serta kelenjar pencernaan yang berikatan seperti hati (hepar), dan pankreas. Menurut Sloane, Ethel (2004:281) mengatakan bahwa “Sistem pencernaan terdiri dari saluran pencernaan (alimenter), yaitu tuba muskular panjang yang merentang dari mulut sampai anus, dan organ-organ aksesoris, seperti gigi, lidah, kelenjar saliva, hati, kandung empedu, dan pankreas”.

Adapun sistem pencernaan memiliki fungsi untuk memperoleh zat-zat makanan yang dibutuhkan oleh tubuh. Dalam sistem pencernaan makanan pada manusia terdapat anatomi fungsional organ-organ pencernaan makanan.

Anatomi fungsional organ pencernaan makanan pada manusia dapat dilihat di Gambar 2.3



Gambar 2.3

Organ Pencernaan

Sumber : [https://duniapendidikan.co.id/proses-pencernaan makanan-mulut-gigi-lidah-lambung-dan-lainnya/](https://duniapendidikan.co.id/proses-pencernaan-makanan-mulut-gigi-lidah-lambung-dan-lainnya/)

Berikut ini adalah anatomi fungsional penyusun sistem pencernaan makanan yaitu :

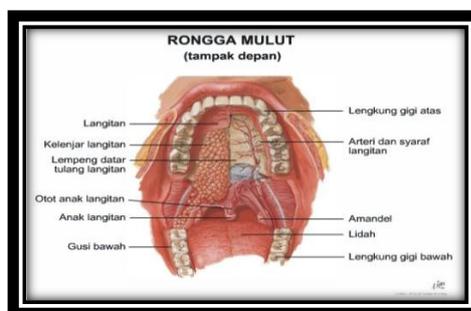
1) Rongga Mulut

Mulut merupakan awal saluran pencernaan. Didalamnya terdapat gigi, lidah dan kelenjar ludah. Pada mulut terjadi pencernaan secara mekanis (ketika mengunyah makanan dengan gigi) dan kimiawi (ketika bercampurnya makanan dengan liur yang mengandung enzim ptialin).

Poedjiadi, Anna dan Titin Supriyanti (2012:234) menyatakan bahwa :

Dalam mulut makanan dihancurkan secara mekanis oleh gigi dengan jalan dikunyah. Makanan yang dimakan dalam bentuk besar diubah menjadi ukuran yang lebih kecil. Makin lama mengunyah makin baik, sebab proses penghancuran lebih efektif. Apabila makanan menjadi makin kecil ukurannya, maka luas permukaan akan bertambah

Mulut berfungsi untuk mengunyah makanan menjadi lebih halus agar lebih mudah untuk dicerna. Rongga mulut dapat dilihat pada Gambar 2.4



Gambar 2.4

Rongga Mulut

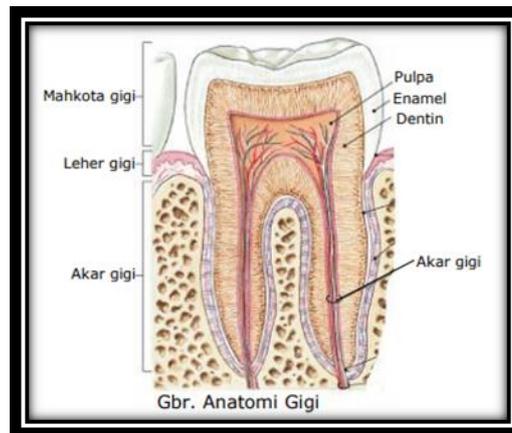
Sumber : <https://bb.kaskus.co.id/thread/2664662/1>

Di dalam rongga mulut terdapat gigi, lidah, dan kelenjar air liur (saliva).

a) Gigi

Berfungsi untuk memotong dan mengoyak makanan menjadi partikel yang lebih kecil dan sederhana. Gigi mempunyai struktur gigi terdiri dari Email (lapisan keras pelindung gigi), Dentin (tulang gigi), dan Pulpa (rongga gigi yang mengandung pembuluh darah dan saraf).

Menurut Sloane, Ethel (2004:284) “Gigi berfungsi dalam proses mastikasi (pengunyahan). Makanan yang masuk dalam mulut dipotong menjadi bagian-bagian kecil dan bercampur dengan saliva untuk membentuk bolus makanan yang dapat ditelan”. Dapat diketahui bahwa gigi berfungsi untuk mengunyah dan merombak makanan menjadi partikel yang lebih kecil agar mudah dicerna dan mudah ditelan. Struktur anatomi gigi dapat dilihat seperti pada Gambar 2.5

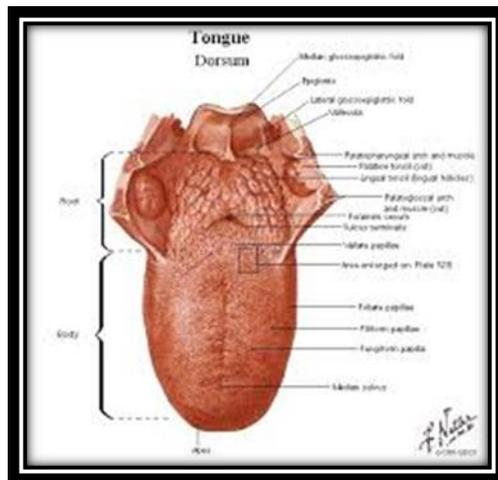


Gambar 2.5
Struktur Anatomi Gigi
 (Sumber : Hamidie Ronald, 4)

b) Lidah

Lidah tersusun atas otot lurik, epitel kubus dan membran mukosa. Lidah mengandung papila yang berfungsi sebagai indera pengecap, selain itu lidah juga berfungsi untuk mencampur dan mengaduk makanan serta mendorong makanan masuk ke dalam esofagus.

Menurut Sloane, Ethel (2004:283) mengatakan bahwa “Lidah berfungsi untuk menggerakkan makanan saat dikunyah atau ditelan, untuk pengecapan, dan dalam produksi wicara”. Dapat diketahui bahwa lidah berfungsi untuk membantu menelan makanan, merasakan rasa pada makanan dan membolak-balikan makanan. Adapun anatomi lidah dapat dilihat pada Gambar 2.6



Gambar 2.6
Struktur Anatomi Lidah
 (Sumber: Netter, 2011)

c) Kelenjar Ludah

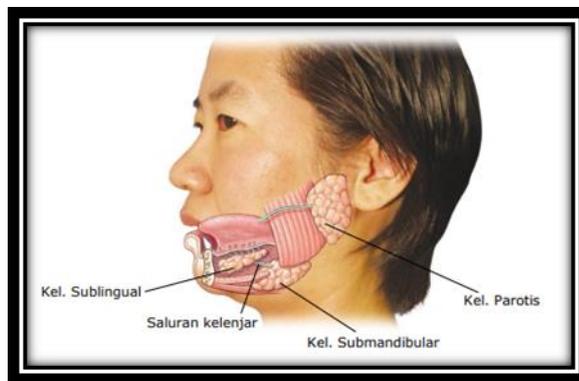
Ludah (saliva) dihasilkan oleh kelenjar ludah yang berjumlah tiga pasang. Kelenjar ludah terdiri dari: Glandula parotis, terletak dekat telinga, menghasilkan ludah berupa air yang mengandung enzim amilase. Glandula sublingualis, terletak di bawah lidah, menghasilkan ludah berupa air dan lendir. Glandula submandibularis, terletak di rahang bawah, menghasilkan ludah berupa air dan lendir. Fungsi kelenjar ludah adalah untuk mencerna makanan secara kimiawi, membasahi makanan, mencegah mulut dari kekeringan, membunuh mikroorganisme dan berfungsi sebagai larutan penyangga.

Menurut Sloane, Ethel (2004:283) menyatakan bahwa :

Saliva terdiri dari sekresi serosa, yaitu 98% air dan mengandung enzim amilase serta berbagai

jenis ion (natrium, klorida, bikarbonat, dan kalium), juga sekresi mukus yang lebih kental dan lebih sedikit yang mengandung glikoprotein (musin), ion, dan air.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa saliva terdiri dari 98% air dan mengandung enzim amilase dan juga berbagai jenis ion. Anatomi kelenjar ludah dapat dilihat pada Gambar 2.7



Gambar 2.7

Kelenjar Ludah

(Sumber: Hamadie Ronald, 4)

Menurut Sloane, Ethel (2004:283) mengatakan bahwa fungsi saliva yaitu:

- (1) Saliva melarutkan makanan secara kimia untuk pengecapan rasa.
- (2) Saliva melembabkan dan melumasi makanan sehingga dapat ditelan. Saliva juga memberikan kelembaban pada bibir dan lidah sehingga terhindar dari kekeringan.
- (3) Amilase pada saliva mengurai zat tepung menjadi polisakarida dan maltosa, suatu disakarida.
- (4) Zat buangan seperti asam urat dan urea, serta berbagai zat lain seperti obat, virus, dan logam, diekskresi ke dalam saliva.
- (5) Zat antibakteri dan antibodi dalam saliva berfungsi untuk membersihkan rongga oral

dan membantu memelihara kesehatan oral serta mencegah kerusakan gigi.

2) Esofagus

Esofagus merupakan saluran makanan menuju lambung. Pada saat makanan melewati kerongkongan terjadi gerakan peristaltis yaitu gerakan meremas dan mendorong makanan oleh otot esophagus, bentuk makanan di dalam esofagus disebut bolus. Menurut Sloane, Ethel (2004:285) mengatakan bahwa “Anatomi esofagus adalah tuba muskular, panjangnya sekitar 9 sampai 10 inci (25 cm) dan berdiameter 1 inci (2,54 cm). Esofagus berawal pada area laringofaring, melewati diafragma dan *hiatus esofagus* (lubang) pada area sekitar *vertebrata toraks* kesepuluh, dan membuka ke arah lambung”.

Menurut Suharsono dan Popo Musthofa Kamil (2015:57) mengatakan bahwa:

Esofagus mengangkut makanan antara rongga mulut dan lambung. Sepertiga atas esofagus terbentuk dari otot rangka yang penting untuk gerakan menelan secara involunter. Sepertiga tengahnya mengandung baik otot rangka maupun polos, dan sepertiga bawah adalah otot polos. Otot polos, yang melangsungkan gerakan involunter, berada di bawah kontrol sistem saraf otonom. Otot polos melapisi sepanjang dinding saluran pencernaan sisanya.

Menurut Sloane, Ethel (2004:285) “Fungsi esofagus menggerakkan makanan dari faring ke lambung melalui gerak peristalsis. Mukosa esofagus memproduksi sejumlah besar mukus untuk melumasi dan melindungi esofagus. Esofagus tidak

memproduksi enzim pencernaan”. Anatomi esofagus pada manusia dapat dilihat pada Gambar 2.8



Gambar 2.8

Esofagus pada Manusia

Sumber : <https://www.gurupendidikan.co.id/fungsi-kerongkongan/>

3) Lambung

Lambung merupakan organ pencernaan makanan secara mekanis dan kimiawi. Secara mekanis makanan di cerna melalui gerakan kontraksi otot lambung dan secara kimiawi makanan di cerna melalui sekresi getah lambung. Pencernaan dalam lambung menyebabkan makanan menjadi lebih cair dan halus atau biasa disebut kimus.

Menurut Suharsono dan Popo Musthofa Kamil (2015:57) menyatakan bahwa “Lambung menyimpan, mencampurkan dan mencerna makanan. Pencernaan diselesaikan melalui pengeluaran enzim dan asam”.

Menurut Sloane, Ethel (2004:285) anatomi lambung (Ventrikulus) adalah sebagai berikut :

Lambung adalah organ berbentuk J, terletak pada bagian superior kiri rongga abdomen di bawah diafragma. Semua bagian, kecuali sebagian kecil, terletak pada bagian kiri garis tengah. Ukuran dan bentuknya bervariasi dan satu individu ke individu lain. Regia-regia lambung terdiri dari

- a) Bagian jantung lambung adalah area di sekitar pertemuan esofagus dan lambung (pertemuan *gastroesofagus*)
- b) Fundus adalah bagian yang menonjol ke sisi kiri atas mulut esophagus
- c) Badan lambung adalah bagian yang terdilatasi di bawah fundus, membentuk dua pertiga bagian lambung
- d) Bagian pilorus lambung menyempit di ujung bawah lambung dan membuka ke duodenum. Antrum pilorus mengarah ke mulut pilorus yang dikelilingi sfingter pilorus muskular tebal.

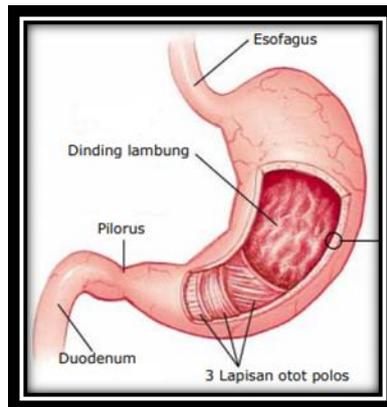
Menurut Sloane, Ethel (2004:286) fungsi lambung adalah sebagai berikut :

- a) Penyimpanan makanan. Kapasitas lambung normal memungkinkan adanya interval waktu yang panjang antara saat makan dan kemampuan menyimpan makanan dalam jumlah besar sampai makanan ini dapat terakomodasi di bagian bawah saluran. Lambung tidak memiliki peran mendasar dalam kehidupan dan dapat diangkat, asalkan makanan yang dimakan sedikit dan sering.
- b) Produksi kimus. Aktivitas lambung mengakibatkan terbentuknya kimus (massa homogen setengah cair, berkadar asam tinggi yang berasal dari bolus) dan mendorongnya ke dalam duodenum.
- c) Digesti protein. Lambung memulai digesti protein melalui sekresi tripsin dan asam klorida.
- d) Produksi mukus. Mukus yang dihasilkan dari kelenjar membentuk barrier setebal 1 mm untuk melindungi lambung terhadap aksi pencernaan dari sekresinya sendiri.
- e) Produksi faktor intrinsik.
- f) Faktor intrinsik adalah glikoprotein yang disekresi sel parietal.
- g) Vitamin B₁₂, didapat dari makanan yang dicerna di lambung, terikat pada faktor intrinsik. Kompleks faktor intrinsik vitamin B₁₂ dibawa ke ileum usus halus, tempat vitamin B₁₂ diabsorpsi.

- h) Absorpsi. Absorpsi nutrien yang berlangsung dalam lambung hanya sedikit. Beberapa obat larut lemak (aspirin) dan alkohol diabsorpsi pada dinding lambung. Zat terlarut dalam air terabsorpsi dalam jumlah yang tidak jelas.

Lambung memiliki struktur anatomi yang dapat dilihat pada

Gambar 2.9

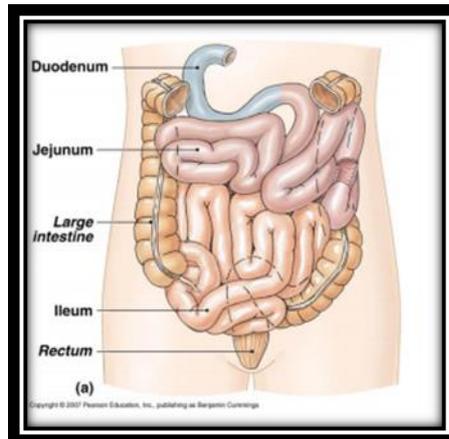


Gambar 2.9

Struktur Anatomi Lambung
(Sumber : Hamidie Ronald, 6)

4) Usus Halus

Usus halus merupakan kelanjutam dari lambung yang memiliki panjang sekitar 6-8 meter. Pada usus halus terjadi pencernaan secara kimiawi, usus halus mengandung berbagai jenis enzim, baik yang berasal dari pankreas maupun dari usus itu sendiri. Usus halus dibedakan atas usus dua belas jari (duodenum), usus kosong (jejunum) dan usus penyerapan (ileum). Anatomi bagian-bagian usus halus dapat dilihat pada Gambar 2.10



Gambar 2.10
Bagian-bagian Usus Halus
 (Sumber: Hamidie Ronald, 6)

Menurut Sloane, Ethel (2004:288) mengatakan bahwa keseluruhan usus halus adalah sebagai berikut :

Keseluruhan usus halus adalah tuba terlilit yang merentang dan *sfincter pilorus* sampai ke katup *ileosekal*, tempatnya menyatu dengan usus besar. Diameter usus kurang lebih 2,5 cm dan panjangnya 3 sampai 5 meter saat bekerja. Panjang 7 meter pada mayat dicapai saat lapisan muskularis eksterna berelaksasi. Kemudian divisinya sebagai berikut:

- a) *Duodenum* adalah bagian yang terpendek (25 cm sampai 30 cm)
- b) *Yeyunum* adalah bagian yang selanjutnya. Panjangnya kurang lebih 1 m sampai 1,5 m
- c) *Ileum* (2 m sampai 2,5 meter) merentang sampai menyatu dengan usus besar.

Menurut Sloane, Ethel (2004:290) mengatakan bahwa fungsi usus haus diantaranya yaitu :

- a) Usus halus mengakhiri proses pencernaan makanan yang dimulai di mulut dan di lambung. Proses ini

diselesaikan oleh enzim usus dan enzim pankreas serta dibantu empedu dalam hati, dan

- b) Usus halus secara selektif mengabsorpsi produk digesti.

5) Usus Besar

Pada usus besar terdapat sekum, apendiks, dan rectum. Usus besar berfungsi sebagai tempat pembusukan makanan, pembentukan vitamin K dan B, dan penyerapan air/pembentukan feses. Selanjutnya, sisa makanan berupa ampas dikeluarkan sebagai feses melalui anus.

Usus yang memiliki diameter lebih besar dari usus halus. Memiliki panjang 1,5 meter dan berbentuk seperti huruf U terbalik. Fungsi dari usus besar adalah untuk menyerap air selama proses pencernaan, sebagai tempat dihasilkannya vitamin K dan vitamin H sebagai hasil dari simbiosis dengan bakteri usus, membentuk masa feses dan mendorong sisa makanan hasil pencernaan keluar dari tubuh.

Menurut Sloane, Ethel (2004:294) menyatakan bahwa :

- a) Usus besar tidak memiliki vili, tidak memiliki plicae circulares (lipatan-lipatan sirkular), dan diameternya lebih lebar, panjangnya lebih pendek, dan daya regangnya lebih besar dibandingkan usus halus.
- b) Serabut otot longitudinal dalam muskularis eksterna membentuk tiga pita, taeniae coli, yang menarik kolon menjadi kantong-kantong besar yang disebut haustra.
- c) Katup ileosekal adalah mulut sfingter antara usus halus dan usus besar. Normalnya, katup ini tertutup, dan akan terbuka untuk merespons gelombang peristaltik sehingga memungkinkan kimus mengalir 15 ml sekali masuk, untuk total aliran sebanyak 500 ml sehari.

Menurut Suharsono dan Popo Musthofa Kamil (2015:60)

mengatakan bahwa:

Kolon memiliki beberapa subdivisi, termasuk sekum, kolon asendens, kolon transversus, kolon desendens dan kolon sigmoid. Kolon memberikan beberapa fungsi.

- a) Kolon mengabsorpsi air dan elektrolit dan dengan demikian, berperan dalam osmoregulasi.
- b) Kolon membentuk dan menyimpan feses untuk dikeluarkan dari tubuh.

Menurut Sloane, Ethel (2004:294) mengatakan bahwa usus

besar terdiri dari beberapa bagian :

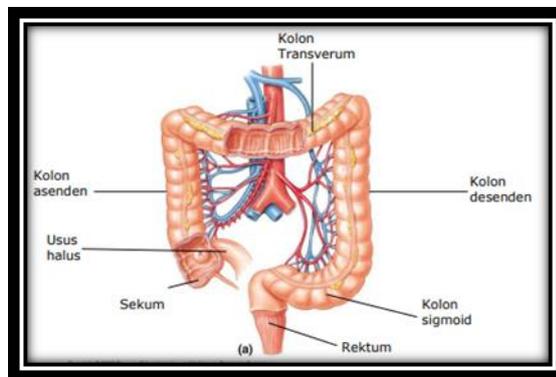
- a) Sekum adalah kantong tertutup yang menggantung di bawah area katup *ileosekal*, *apendiks*, *vermiform*, suatu tabung buntu yang sempit berisi jaringan limfoid, menonjol dari ujung sekum.
- b) Kolon adalah usus besar dari sekum sampai rektum. Kolon memiliki tiga divisi.
 - (1) kolon asenden merentang dari sekum sampai ke tepi bawah hasil di sebelah kanan dan membalik secara horisontal pada *fleksura hepatica*;
 - (2) kolon transverse merentang menyilang abdomen di bawah hati dan lambung sampai ke tepi lateral ginjal kiri, tempatnya memutar ke bawah pada *fleksura splenik*; dan
 - (3) kolon desenden merentang ke bawah pada sisi kiri abdomen dan menjadi kolon sigmoid berbentuk S yang bermuara di rektum.
 - (4) Rektum adalah bagian saluran pencernaan selanjutnya dengan panjang 12 sampai 13 cm.
 - (a) Mukosa saluran anal tersusun dari kolumna rektal (anal), yaitu lipatan-lipatan vertikal yang masing-masing berisi arteri dan vena; dan
 - (b) *Sfingter anal* internal otot polos (involunter) dan *Sfingter anal* eksternal otot rangka volunter mengitari anus.

Selain itu fungsi usus besar menurut Sloane, Ethel

(2004:295), menyatakan bahwa :

- a) Usus besar mengabsorpsi 80% sampai 90% air dan elektrolit dari kimus yang tersisa. Usus besar hanya memproduksi mukus. Sekresinya tidak mengandung enzim atau hormon pencernaan.
- b) Sejumlah bakteri dalam kolon mampu mencerna sejumlah kecil selulosa dan memproduksi sedikit kalori nutrisi bagi tubuh dalam setiap hari; dan
- c) Usus besar mengekskresi zat sisa dalam bentuk feses.

Usus besar memiliki bentuk seperti huruf U terbalik yang dapat dilihat pada Gambar 2.11



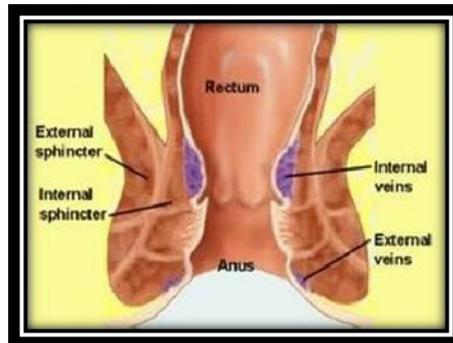
Gambar 2.11

Usus Besar

(Sumber: Hamidie Ronald, 8)

6) Rektum dan Anus

Merupakan lubang tempat pembuangan feses dari tubuh. Sebelum dibuang lewat anus, feses ditampung terlebih dulu di bagian rectum yang merupakan bagian akhir saluran pencernaan. Apabila feses sudah siap dibuang maka otot sfingter rektum mengatur pembukaan dan penutupan anus. Anatomi Anus dapat dilihat pada Gambar 2.12



Gambar 2.12

Anatomi Anus

Sumber : <https://dokumen.tips/documents/anatomi-anus.html>

c. Mekanisme Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia

Makanan pertama kali akan dicerna secara mekanik dan kimiawi di dalam mulut dengan bantuan gigi, lidah dan kelenjar ludah menjadi bagian yang lebih sederhana. Kemudian makanan tersebut akan di dorong masuk kedalam lambung melalui saluran faring dan esophagus melalui gerakan peristaltik dan bermuara di lambung melewati katup sfringter esophagus. Kemudian di dalam lamung terjadi pencernaan secara mekanik dengan gerakan meremas-remas dan secara kimiawi dengan bantuan enzim pepsin, renin serta HCL.

Makanan yang selesai di cerna dalam lambung akan masuk kedalam usus halus melalui sfringter pilorus. Dalam usus halus makanan yang bersuasana asam akan di netralkan oleh bikarbonat dari pancreas, kemdian makanan akan di cerna sesuai dengan kandungan zatnya.

Makanan dari kelompok karbohidrat akan dicerna oleh amilase pankreas menjadi disakarida kemudian diuraikan menjadi

monosakarida yaitu glukosa. Glukosa hasil pencernaan kemudian diserap usus halus dan diedarkan ke seluruh tubuh oleh peredaran darah.

Makanan dari kelompok protein setelah di lambung dicerna menjadi pepton, maka pepton akan diuraikan oleh enzim tripsin, kimotripsin, dan erepsin menjadi asam amino. Asam amino kemudian diserap usus dan diedarkan ke seluruh tubuh oleh peredaran darah. Makanan dari kelompok lemak akan dilarutkan oleh cairan empedu yang dihasilkan hati menjadi butiran-butiran lemak. Kemudian diuraikan oleh enzim lipase menjadi asam lemak dan gliserol. Asam lemak dan gliserol kemudian diserap usus dan diedarkan menuju jantung oleh pembuluh darah.

d. Kelainan pada Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia

1) Diare

Apabila kim dari perut mengalir ke usus terlalu cepat maka defekasi menjadi lebih sering dengan feses yang mengandung banyak air. Keadaan seperti ini disebut diare. Penyebab diare antara lain ansietas (stress), makanan tertentu, atau organisme perusak yang melukai dinding usus. Diare dalam waktu lama menyebabkan hilangnya air dan garam-garam mineral, sehingga terjadi dehidrasi

2) Sembelit (Konstipasi)

Sembelit terjadi jika kim masuk ke usus dengan sangat lambat. Akibatnya air terlalu banyak diserap usus, maka feses menjadi

sangat keras dan ekring. Sembelit ini disebabkan karena kurang mengonsumsi makanan yang berupa tumbuhan berserat dan banyak mengonsumsi daging.

3) Tukak Lambung (Ulkus)

Dinding lambung diselubungi mucus yang di dalamnya juga terkandung enzim. Jika pertahanan mucus rusak, enzim pencernaan akan memakan bagian-bagian kecil dari lapisan permukaan lambung. Hasil dari kegiatan ini adalah terjadinya tukak lambung. Tukak lambung menyebabkan berlubangnya dinding lambung sehingga isi lambung jatuh di rongga perut. Sebagian besar tukak lambung ini disebabkan oleh infeksi bakteri jenis tertentu.

4) Usus buntu (Apendisitis)

Peradangan pada apendiks (umbai cacing) yang disebabkan oleh infeksi bakteri.

5) Radang lambung (Gastritis)

Radang pada lapisan mukosa dinding lambung yang disebabkan kelebihan asam lambung.

6) Kolik

Rasa nyeri pada perut disebabkan konsumsi makanan yang mengandung zat perangsang seperti cabe dan sebagainya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Purwendri Rina (2013) diperoleh hasil dan pembahasan bahwa

media pembelajaran *Lectora inspire* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dilihat dari indikator untuk menentukan minat belajar peserta didik. Pada penggunaan media ini memungkinkan peserta didik memahami materi pembelajaran yang disajikan karena peserta didik dapat mengamati secara langsung objek sehingga lebih mempejelas materi, hal ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rahmawati (2013) diperoleh hasil dan pembahasan bahwa media pembelajaran *lectora inspire* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi sebesar 14,3% di SMK Ma'arif 1.

Penelitian yang dilakukan oleh Zulfiati (2014) diperoleh hasil belajar siswa dengan menggunakan ICT aplikasi *Lectora inspire* Lebih tinggi dari pada menggunakan buku teks ($t=9,226$ dan $p=0,004 < \alpha=0,05$. 2) dan minat belajar siswa menggunakan ICT dengan aplikasi *Lectora inspire* lebih tinggi daripada menggunakan buku teks ($t=7,098$ dan $p=<\alpha 0,05$).

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar adalah kegiatan interaksi peserta didik dengan guru untuk memperoleh suatu informasi atau ilmu sehingga yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak bisa menjadi bisa. Pada saat proses belajar guru juga memberi kesempatan kepada siswa dalam mengoptimalkan potensi serta bakat yang dimiliki untuk mengenal lingkungan sekitar sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik mampu berkembang melalui pengalaman dari proses belajar tersebut.

Namun pada kenyataannya banyak hal yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kesulitan memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang bagus. Hal tersebut terjadi karena penggunaan media pembelajaran masih belum optimal, kurang bervariasi dan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar rendah dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi dan mendapatkan hasil belajar yang optimal, penyampaian materi yang dilakukan guru kepada peserta didik harus variatif, komunikatif, dan menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti lebih menekankan kepada pengaruh media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat memvisualisasikan sesuatu dalam bentuk 2 dimensi ataupun 3 dimensi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Salah satu media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar adalah media pembelajaran *lectora inspire*.

Lectora inspire merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*. Dengan multimedia interaktif berupa *lectora inspire*, materi pelajaran dapat didesign dengan menarik yang dapat menampilkan video dan animasi-animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dipelajari dengan

menggabungkan flash, gambar video, dan *screen capture*. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu *Lectora inspire* ini memiliki kelebihan lain yaitu mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sehingga guru yang belum menguasai bahasa pemrograman dapat menggunakan dan membuat bahan materi ajar pada *lectora insipire*. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* ini diharapkan peserta didik lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* diduga dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada sub konsep Sistem pencernaan makanan Makanan pada Manusia di kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.

D. Hipotesis

Agar penelitian dapat terarah dan sesuai dengan tujuan, maka dirumuskan hipotesis atau jawaban sementara sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada sub konsep Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia di kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.

H_a : Ada pengaruh media pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada sub konsep Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia di kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.

