

BAB II

PENYUSUNAN DESKRIPSI TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoretis

1. Motivasi Belajar Kewirausahaan

Siswa belajar karena di dorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebutkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Motivasi belajar merupakan kesatuan dari dua kata yaitu, motivasi dan belajar.¹

Adapun pengertian motivasi menurut Goerge R. Terry, adalah “ *motivation is the desire within an individual that stimulates him or her to action.*” (motivasi adalah keinginan di dalam seorang individu yang mendorong untuk bertindak)”. Sedangkan Horlad Kontz et al. mengatakan bahwa : “ *motivation refers to the drive and effort to satisfy a want or goal.*” (motivasi menunjukkan dorongan dan usaha untuk memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan atau untuk mencapai suatu tujuan).²

¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2002), p.80

² Herlin Febriana Dwi Prasti, *Hubungan antara Motivasi Belajar Dengan Disiplin Belajar Siswa Pada Saat Layanan Pembelajaran Kelas II SMU Negeri 1 Limbangan Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2004/2005*, Skripsi Sarjana (Tidak diterbitkan), Semarang : Fakultas Ilmu Pendidikan, 2005.

Lalu, Wlodkowski menjelaskan motivasi sebagai : “suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, serta yang memberi arah dan ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut”. Sementara Ames menjelaskan motivasi sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya.³

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Adapun definisi belajar yang dikemukakan oleh Wittig dalam bukunya *Psychology of Learning* yang dikutip oleh Dimiyati belajar adalah : “*Any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience*”. (Belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman).⁴

Sedangkan Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi :

Acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience”. (Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman). Rumusan keduanya, “*Process of acquiring responses as a result of practice and experience*”. (Belajar adalah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat dari adanya latihan khusus).⁵

³Safitri Nurhidayati, *Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Indonesia*, 2008. <http://www.eduplus.or.id/artikel.php> (Diakses pada Tanggal 25 Juli 2008).

⁴ Dimiyati dan Mudjiono., *Op.Cit*, p.90

⁵ Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2007), p. 90

Dari definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan dalam tingkah laku yang bersifat relatif konstan dan tidak berlangsung sesaat saja.

Motivasi belajar pada diri seseorang berfungsi sebagai pendorong, pengarah dan penggerak tingkah laku. Motivasi belajar sebagai proses psikologis timbul diakibatkan oleh faktor di dalam diri seseorang itu sendiri yang disebut instrinsik sedangkan faktor di luar diri disebut ekstrinsik. Faktor instrinsik berupa kepribadian, sikap, pengalaman dan pendidikan, atau berbagai harapan, cita-cita yang menjangkau ke masa depan. Sedangkan faktor ekstrinsik dapat ditimbulkan oleh berbagai sumber, bisa karena pengaruh pimpinan, kolega atau faktor-faktor lain yang kompleks. Berkaitan dengan proses belajar siswa, motivasi belajar sangatlah diperlukan.⁶

Adapun motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai usaha-usaha seseorang (siswa) untuk menyediakan segala daya (kondisi-kondisi) untuk belajar sehingga ia mau atau ingin melakukan proses pembelajaran. Anderson, C.R dan Fraust, G.W mengemukakan bahwa motivasi dalam belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut bakat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan.⁷

Hal tersebutpun diperkuat oleh pendapat dari Slameto bahwa :

Bakat atau *aptitude* adalah: "*the city to learn*". Dengan perkata lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya.⁸

⁶ Sunartombs. *Pengertian Morivasi Belajar*. 2008. //http:www.sunartombs.wordpress.com (Posted on 23 September 2008)

⁷ Elida Prayitno, *Motivasi dalam Belajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan ,2008),p 119.

⁸ Nurhuda, Op.Cit, p.31

Sedangkan Gage dan Berliner mengungkapkan, "tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi belajar". Jadi, seseorang siswa yang menaruh perhatian terhadap materi pelajaran, biasanya perhatiannya akan lebih intensif dan kemudian timbul motivasi dalam dirinya untuk mempelajari materi pelajaran tersebut.⁹

Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman A.M adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai. Sehubungan dengan itu Sardiman A.M mengemukakan bahwa :

Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang menjadi aktif atau tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dari dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, seperti adanya tujuan dan kebutuhan. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang aktif atau berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar. Seperti, pujian, nilai yang baik dan hadiah."¹⁰

Menurut McClelland setiap orang memiliki motif nilai pribadi (personal motif value), yang mencakup tiga hal, yaitu (1) kebutuhan untuk berprestasi (needs for achievement), (2) kebutuhan untuk berkuasa (needs for power), dan (3) kebutuhan untuk berafiliasi (needs for affiliation).¹¹

Lalu Sardiman A.M juga mengemukakan bahwa :

Angka atau nilai yang baik/buruk mempunyai potensi yang besar karena merupakan motivasi yang sangat kuat. Angka yang dimaksud adalah sebagai symbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik yang diberikan sesuai hasil ulangan yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru yang biasanya terdapat di dalam buku rapor sesuai jumlah mata pelajaran yang diprogramkan dalam kurikulum.¹²

⁹ Arief Achmad, *Membangun Motivasi Belajar Siswa*, Pendidikan Network (edisi 25 Oktober 2007)

¹⁰ Herlin Febriana Dwi Prasti, Loc.Cit, p.42

¹¹ Heri , *Belajar dan Motivasinya*, 2007, //http:heritl.blogspot.com.html (diakses pada 11 Desember 2007)

¹² Sardiman.A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 2006, p.92.

Pendapat yang dikemukakan diatas senada dengan pendapat Marx Lepper yang menyatakan :

Siswa pada dasarnya termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran, atau merasa kebutuhannya terpenuhi. Ada juga siswa yang termotivasi melaksanakan belajar dalam rangka memperoleh penghargaan atau menghindari hukuman, atau pujian guru.¹³

Jadi, meskipun hukuman sebagai *reinforcement* (penguatan) yang negatif, tetapi bila dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif. Hukuman mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah dapat berupa sanksi yang diberikan kepada anak didik sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan.

Sardiman mencirikan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dicirikan sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa).
- 3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 4) Lebih senang kerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal. Berdasarkan pentingnya motivasi belajar untuk mencapai suatu tujuan pendidikan maka dibuat program peningkatan motivasi belajar siswa.¹⁴

Sedangkan pendapat lain yang dikemukakan oleh Nasution mengenai motivasi belajar adalah

¹³ Sunartombs, Op.Cit.

¹⁴ Hady, *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, 2009, <http://h2dy.wordpress.com> (Posted on 09/02/17)

Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal yang timbul dari dalam diri pribadi seseorang itu sendiri, seperti kemauan, sistem nilai yang dianut, harapan, minat, cita-cita, dan aspek lain yang secara internal melekat pada seseorang. Dan motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi eksternal yang muncul dari luar diri pribadi seseorang, seperti kondisi lingkungan kelas-sekolah, adanya ganjaran berupa hadiah (reward) bahkan karena merasa takut oleh hukuman (punishment) merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi).”¹⁵

Sependapat dengan hal mengenai motivasi intrinsik Martin Handoko menyatakan bahwa, untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
- 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.¹⁶

Sedangkan pendapat menurut Monk, Schein dan Singgih Gunarsa adalah cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.¹⁷ Seiring dengan pendapat tersebut Max Darsono menyatakan bahwa “ salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah kondisi lingkungan yang merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa, sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya, ada tiga, yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat”.

Jadi, lingkungan belajar harus kondusif. Belajar membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk memperoleh hasil belajar secara optimal. Harus diupayakan tempat dan ruangan yang apik, teratur dan bersih. Suasana pun harus nyaman untuk belajar.

¹⁵ Arief Achmad, *Membangun Motivasi Belajar Siswa*, Pendidikan Network (edisi 25 Oktober 2007), p.1

¹⁶ Herlin Febriana Dwi Prasti, *Hubungan antara Motivasi Belajar Dengan Disiplin Belajar Siswa Pada Saat Layanan Pembelajaran Kelas II SMU Negeri 1 Limbangan Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2004/2005*, Skripsi Sarjana (Tidak diterbitkan), Semarang : Fakultas Ilmu Pendidikan, 2005, p.55.

¹⁷ Dimiyati dan Mudjiono., *Op.Cit*, p. 98.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah menengah kejuruan adalah kewirausahaan. Pengertian kewirausahaan menurut Harvey Leibenstein adalah “kewirausahaan mencakup kegiatan-kegiatan yang dibutuhkan untuk menciptakan atau melaksanakan perusahaan pada saat semua pasar belum terbentuk atau belum teridentifikasi dengan jelas, atau komponen fungsi produksinya belum diketahui sepenuhnya.¹⁸

Sedangkan Suryana mengemukakan beberapa konsep yang ada pada hakekat penting kewirausahaan yaitu :

Kewirausahaan adalah suatu proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru (creatif), dan sesuatu yang berbeda (inovatif) yang bermanfaat memberi nilai lebih. Kewirausahaan adalah usaha menciptakan nilai tambah dengan jalan mengkombinasikan sumber-sumber melalui cara-cara baru dan berbeda untuk memenangkan persaingan. Nilai tambah tersebut dapat diciptakan dengan cara mengembangkan teknologi baru, menemukan pengetahuan baru, menemukan cara baru untuk menghasilkan barang dan jasa yang baru yang lebih efisien, memperbaiki produk dan jasa yang sudah ada, dan menemukan cara baru untuk memberikan kepuasan kepada konsumen.

Berdasarkan konsep diatas, secara ringkas kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai sesuatu kemampuan kreatif dan inovatif (create new and different) yang dijadikan kiat, dasar, sumber daya, proses dan perjuangan untuk menciptakan nilai tambah barang dan jasa yang dilakukan dengan keberanian untuk menghadapi risiko.¹⁹

Berdasarkan uraian teoretis yang dikemukakan di atas mengenai motivasi belajar dan kewirausahaan maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar

¹⁸Budi Hermana, *Kewirausahaan*, 2008, <http://nustaffsite.gunadarma.ac.id/blog/bhermana/> (diakses pada 5 April 2008)

¹⁹Putra, *Modul1*, 2008, <http://viewcomputer.wordpress.com/> (Diakses pada Desember 2008)

kewirausahaan adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginan untuk mencapai tujuan dari dalam diri ataupun yang datang dari luar dalam mempelajari kewirausahaan. Yang memiliki unsur intrinsik berupa, perhatian, kemauan, cita-cita, kebutuhan dan bakat. Unsur ekstrinsik berupa nilai, hadiah, pujian, hukuman dan lingkungan kelas.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks namun terkontrol untuk mencapai tujuan tertentu. Kompleksitas tersebut dikarenakan tidak hanya mengelola benda-benda atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Melainkan yang terpenting adalah adanya keterlibatan unsur manusia (siswa) sebagai subjek utama yang menjadi tujuan perubahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran akan bergantung pada berbagai komponen yang terlibat di dalam proses tersebut. Salah satu komponennya adalah media.

Penggunaan media pembelajaran tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh suatu kenyataan bahwa pelaksanaan pendidikan tidak akan dapat berjalan dengan baik apabila tidak ada media dalam pembelajaran.

Istilah penggunaan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia diartikan sebagai : "hal (perbuatan dan sebagainya) mempergunakan sesuatu".²⁰ Sedangkan menurut Peter Salim dan Yenny Salim memberikan definisi penggunaan, sebagai "proses

²⁰ W.J.S.Poerwadarminta, *KUBI* (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), p.333.

atau cara menggunakan sesuatu pemakaian dari definisi di atas yang dimaksud dengan penggunaan adalah hal atau cara menggunakan sesuatu.²¹

Media pembelajaran merupakan kesatuan dari kata media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²² AECT (Assosiation Educational and Communication Technology), mengartikan media adalah segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan Gagne mengartikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Lalu, Briggs mengartikan media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.²³

Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni yaitu : “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”.²⁴

Dari beberapa definisi tersebut di atas, maka media secara luas, dapat artikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Sementara itu Knirk & Gustafson (dalam Sagala, 2005) mendefinisikan bahwa :

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru

²¹ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Kontemporer*, Jakarta : Modern English Press, 2002, p. 202

²² Hamsa, *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran*, 2009, <http://aliefhamsa.blogspot.com.html>, (Diakses pada Oktober 2009).

²³ Tekno Hidayatina, *Media dan Sumber Belajar*, 2008, .html (Diakses pada. Selasa, 18 November 2008)

²⁴ Wijaya Kusumah, *Pengertian Media Pembelajaran*, 2009, <http://mediagrafika.com> (Diakses July 6th, 2009)

dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.²⁵

Sependapat dengan hal tersebut Dimiyati & Mudjiono (dalam Sagala, 2005) mengemukakan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.²⁶

Dari beberapa definisi di atas maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Adapun definisi media pembelajaran menurut Heinich adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membawa / menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.²⁷

Dalam batasan yang lebih luas, menurut Rahardjo dalam Moh. Fadil (2008) memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.²⁸

²⁵ Damajanti Kusuma Dewi, *Definisi Pembelajaran*, 2009 ,[http : //instructional.theorycourse.blogspot.com/.html](http://instructional.theorycourse.blogspot.com/.html) (Diakses pada 4 September 2009)

²⁶ *Ibid*

²⁷ Dinbakir, *Media Pembelajaran*, 2009 //http://google_search.com (Posted on 30 May 2009)

²⁸ Kabit Paidiyanto, *Kontribusi Media Pembelajaran, Motivasi Mengajar, Kemampuan Menggunakan Media dengan Evaluasi Hasil Pembelajaran Bidang Studi IPA Kelas V di SD Sekecamatan Bumi Ratumuban Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2003,2007*,//<http://googlesearch.com>.(diakses pada tanggal 14-05-2007).

Senada dengan hal tersebut M.Known menyatakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan media pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik .²⁹

Pendapat tersebutpun didukung oleh Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2006:4) yang menyatakan :

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari: buku, tape recorder, Benda Nyata, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.³⁰

Sejalan dengan hal di atas *National Education Associaton* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan computer”.³¹

Dengan kata lain media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Sedangkan Derek Rowntrie menyatakan, media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan motivasi, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan balikan (feed back) dengan cepat, menggalakkan latihan yang serasi.³²

Seiring dengan pendapat tersebut Mochtar M.Noor menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan

²⁹ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta:PT Rineka Cipta,2007),p.9

³⁰ Akhmad Sudrajat, *Media Pembelajaran*,2008,<http://googlesearch.com> (Diakses pada 12 Januari 2008)

³¹ *Ibid*

³² Ahmad Rohani, *Op.Cit*,p.7

atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap kepada siswa. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai:

1. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Bagian integral dari keseluruhan situasi pembelajaran
3. Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang verbalisme.
4. Membangkitkan motivasi belajar siswa
5. Mempertinggi mutu belajar mengajar.³³

Ada berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat dipilih, antara lain adalah :

- | | | |
|---------------------|-----------------|-------------------------------|
| a. Papan tulis | h. Film Slide | o. Televisi |
| b. Chart | i. Radio | p. Peta |
| c. Bulletin Board | j. Media Audio | q. Poster |
| d. Flip Chart | k. Film Movie | r. Laser Disk |
| e. Opaque projector | l. VCD | s. Komputer+LCD ³⁴ |
| f. Film strip | m. Video | |
| g. OHP/OHT | n. Komputer/CAI | |

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still media* : *slide; over head projektor (OHP), in focus* dan sejenisnya .
4. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.³⁵

Selanjutnya Dinje Borman Rumumpuk mendefinisikan media pembelajaran sebagai setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai

³³ Mochtar M. Noor .*Media Pembelajaran* (tidak diterbitkan).

³⁴ *Ibid*

³⁵ *Ibid*

media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.³⁶

Software (perangkat lunak) yang biasa digunakan dalam *in focus* adalah *power point*. Program ini adalah salah satu aplikasi dalam paket microsoft office. Dengan microsoft power point, dapat berkreasi menyusun presentasi semenarik mungkin, sesuai dengan kebutuhan.

Microsoft Powerpoint 2000

Microsoft Powerpoint 2000 adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office. Keuntungan dari program ini adalah sederhananya tampilan ikon-ikon. Ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan ikon-ikon Microsoft Word yang sudah dikenal oleh kebanyakan pemakai komputer.

1. Memasukkan Teks, Gambar, Suara dan Video

Fasilitas yang penting dari program aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks. Dengan fasilitas ini pembuat program bisa menampilkan berbagai teks untuk berbagai keperluan misalnya untuk pembelajaran menulis, membaca atau pembelajaran yang lain.

2. Membuat tampilan menarik

Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi pembelajar untuk menjalankan program. Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik. Fasilitas yang pertama adalah background. Background akan memperindah tampilan program. Ada beberapa jenis background yang ditawarkan, yang pertama adalah

³⁶ Eko Novaria. *Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Komputer Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran Kleas I (Studi Kasus Di SMK BATIK 2 Surakarta Tahun Diklat 2006/2007)*,2007, [http://www.scribd.com/doc/\(diakses pada Maret 2007\)](http://www.scribd.com/doc/(diakses pada Maret 2007))

dengan memberi warna, yang kedua dengan memberi tekstur dan yang ketiga adalah memasang gambar dari file sendiri.³⁷

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Brown menunjukkan bahwa :

- (1) penggunaan gambar dapat merangsang minat dan perhatian siswa,
- (2) gambar-gambar yang dipilih dan diadaptasi secara tepat, membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya. ³⁸Demikian juga hasil penelitian Wilbur Schramm menunjukkan bahwa siswa yang telah bermotivasi dapat belajar dari medium apa saja, jika media itu dipakai menurut kemampuannya dan disesuaikan dengan kebutuhannya. ³⁹

Penggunaan berbagai jenis media pembelajaran dapat membawa dampak yang positif dalam proses pembelajaran. Dimana hubungan antara guru dan siswa dapat berlangsung lebih interaktif, karena pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa.

Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Sudjana dan Rivai seperti yang dikutip oleh Arsyad (2006:214) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
- (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran,
- (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.⁴⁰

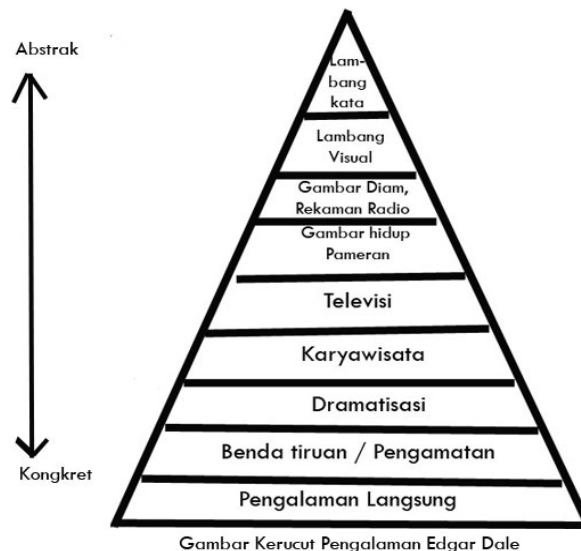
³⁷ EnaILCIC (Indonesian Language and Culture Intensive Course).2008.*Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi Ouda Teda*./http: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta .htm/(Diakses pada Agustus 2008)

³⁸ Tekno Hidayatina .Op.Cit,p.3

³⁹ *Ibid*

⁴⁰ *Ibid*

Peranan media pembelajaran, menurut Edgar Dale dilukiskan melalui sebuah kerucut yang kemudian dinamakan dengan kerucut pengalaman (cone of experience) yang dapat dilihat pada gambar II.1



Gambar II.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.⁴¹

Hal ini juga diperkuat oleh pendapat dari Fleming dan levie yang menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan pengalaman konkret yang memudahkan

⁴¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006),p.163.

siswa belajar, yaitu dalam mencapai penguasaan, mengingat dan memahami simbol-simbol abstrak.⁴²

Pembelajaran dengan menggunakan media akan dapat meningkatkan daya ingat siswa lebih tinggi. Sebagaimana pendapat Rose dan Nicholl bahwa pengetahuan seseorang adalah diperoleh melalui:

- 20% dari apa yang DIBACA
- 30% dari apa yang kita DENGAR
- 40% dari apa yang kita LIHAT
- 50% dari apa yang kita KATAKAN
- 60% dari apa yang kita KERJAKAN
- 90% dari apa yang kita BACA, DENGAR, LIHAT, KATAKAN, dan KERJAKAN sekaligus.⁴³

Dan Mahmud Yunus berpendapat dalam kitab *میلعتل او ٲیبرتلا* bahwa fungsi media adalah

عمس نمك ءارامف مهفلا نمض او ساوحلاىف اريثات مظعاانا

Maksudnya : Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama pemahamannya dan lamanya bertahan pemahaman yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.⁴⁴

Pentingnya media juga dapat dilihat dari aspek kehidupan siswa. Suatu kenyataan bahwa siswa mendapatkan pengalaman yang lebih luas dan bervariasi dibanding orangtua mereka ketika masih muda. Sehingga cukup beralasan kiranya apabila sekolah memberikan siswa pengalaman sebanyak mungkin dan variatif.

⁴² Elida Prayitno, Op.Cit, p.119

⁴³ Tekno Hidayatina .Op.Cit, p.8

⁴⁴ *Ibid*

Untuk mencapai hal ini, sekolah harus menggunakan sebanyak mungkin media yang dapat menyajikan berbagai pengalaman kepada siswa. Moller dalam hal ini menyatakan:

*Life divides two kinds of reality: that imposed by the school; and the real, living world outside. The new media can help us a lot in our task of: unifying the two realities; indeed they are indispensable if we want to succeed in giving children a stimulating environment in which they can learn.*⁴⁵

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa media instruksional sangat bermanfaat untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar karena media menyajikan banyak pengalaman yang menarik, bahkan pengalaman akan dunia di luar sekolah. Walaupun demikian, hasil yang didapat sangat dipengaruhi oleh penggunaan media dengan benar, tepat, dan terseleksi.

Dari berbagai uraian teoritis tentang penggunaan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah pemakaian segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa yang memiliki unsur alat yang meliputi benda nyata, buku, computer+LCD, toko/Lab.Penjualan dan OHP. Pembawa/ penyalur pesan meliputi penyajian yang menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman yang lebih nyata/ konkrit secara langsung dan merangsang anak didik untuk belajar.

⁴⁵ Sofa,2008,*Peranan Media Pembelajaran dan Pemilihannya dalam Pembelajaran*,//http: massofa .wordpress .com (diakses pada 5/11/08)

B. Kerangka Berpikir

Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebutkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Motivasi meliputi kecenderungan untuk melakukan kegiatan yang berawal dengan stimulus atau dorongan yang kuat dan berakhir dengan respons penyesuaian yang tepat, yang membangun, mengatur dan menunjang pola perilaku. Motivasi pada diri seseorang berfungsi sebagai pendorong, pengarah dan penggerak tingkah laku. Motivasi mempunyai nilai dalam menentukan keberhasilan, demokratisasi pendidikan, membina kreativitas dan imajinitas guru, pembinaan disiplin kelas dan menentukan efektivitas pembelajaran.

Media yang digunakan dalam pembelajaran akan dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagai komponen dari sistem pembelajaran media sangat penting sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Demikian juga media sebagai salah satu komponen dari strategi pembelajaran, maka agar dapat bermanfaat secara baik perlu dikembangkan terutama penggunaannya dalam proses belajar mengajar oleh guru. Oleh sebab itu para guru sangat penting untuk mengetahui berbagai jenis media dan dapat menggunakannya dengan benar dan baik .

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Selain sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan mempermudah dalam menyampaikan materi, penggunaan media pembelajaran yang baik oleh guru juga akan bisa meningkatkan motivasi belajar pada siswa yang sedang melakukan kegiatan belajar di kelas.

C. Perumusan Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: "Apakah terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar kewirausahaan"?

