

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah dorongan atau alasan yang membuat seseorang bertindak atau berperilaku dengan cara tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar adalah faktor yang mendorong siswa untuk aktif dalam belajar, berusaha memahami materi, dan mencapai prestasi akademik yang lebih baik. Peserta didik akan berkonsentrasi dengan baik jika mereka mempunyai inspirasi untuk belajar. Pujiono menyatakan bahwa inspirasi adalah suatu urgensi yang muncul karena rasa senang dari batin atau luar yang membuat individu merasa perlunya melakukan perubahan atau latihan tertentu untuk mencapai tujuan ideal Pujiono (2023). Inspirasi yang tercipta di mata masyarakat seringkali disamakan dengan 'energi'. Inspirasi menjadi alasan peserta didik mempunyai pilihan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar tersebut kemudian dijadikan alasan untuk menentukan keberhasilan keterampilan yang diharapkan.

Peserta didik yang memiliki inspirasi belajar kuat pada umumnya akan mempunyai prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya dengan asumsi inspirasi belajarnya rendah maka prestasi belajarnya juga akan rendah. Tingkat inspirasi dapat menentukan tingkat kinerja atau energi seseorang untuk aktivitas, dan tentu saja tingkat kesenangan akan menentukan hasil yang diperoleh.

Inspirasi dalam pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu inspirasi dari dalam diri (intrinsik) dan inspirasi dari luar seorang individu (ekstrinsik). Inspirasi sifatnya berasal dari dalam diri peserta didik berupa keinginan memperoleh informasi, keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran, keinginan untuk memenuhi kebutuhan maju, dan lain-lain. Inspirasi yang berasal dari luar siswa dapat berupa ajakan dari orang tua, situasi lingkungan yang nyaman, memiliki teman belajar, serta latihan pembelajaran yang menarik (Puspitarini dan Hanif, 2019). Kedua inspirasi ini mempunyai hubungan dengan hasil belajar peserta didik. Hubungan inspirasi dari dalam berada dalam klasifikasi memadai, sedangkan hubungan inspirasi asing (luar) berada pada kelompok kuat. Perluasan inspirasi belajar bagi peserta didik hendaknya dilakukan oleh pendidik yang

berperan sebagai pemberi inspirasi, namun keluarga juga memiliki tugas yang lebih penting dalam memberikan inspirasi terhadap diri individu peserta didik.

Munculnya inspirasi dapat ditandai dengan perubahan energi dari seseorang terlepas dari apakah mereka mengetahuinya. Inspirasi bisa muncul dari orang tua, misalnya sebagai wali harus mempunyai rencana yang baik untuk anaknya, rencana tersebut juga diwariskan kepada anak agar anak terinspirasi untuk mendapatkan ilmu dan mencapai tujuan yang diinginkan adanya partisipasi antar individu yang terlibat erat ranah pelatihan untuk lebih mengembangkan prestasi belajar siswa, khususnya antar wali, sekolah, pendidik dan daerah setempat (rahman, 2021).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Motivasi menurut Ridwan mendefinisikan motivasi sebagai Energi pada individu yang mendorong mereka untuk melakukan latihan eksplisit dengan tujuan eksplisit Ridwan (2019). Apa pun yang dapat membujuk siswa atau orang untuk belajar disebut inspirasi belajar. Tanpa inspirasi belajar, seorang siswa tidak akan belajar dan selanjutnya tidak akan membuat kemajuan belajar. Mendorong adalah sesuatu selain mendorong atau meminta seseorang untuk menindaklanjuti dengan sesuatu; Ini adalah keahlian yang membutuhkan berbakaitapasitas untuk memahami dan mengelola sensasi diri sendiri serta orang lain.

menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang ada pada diri siswa yang mendorong untuk melakukan kegiatan belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar, dan menjaga kelangsungan kegiatan tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai **Uno (2018)**. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, seperti pembelajaran berbasis ICT, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Schunk, dkk, (2008), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan, serta kualitas lingkungan belajar yang disediakan oleh pendidik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran Berbasis Information And Communicatin Technology (ICT)

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau ”pengantar”. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Media berbasis ICT meliputi berbagai perangkat dan aplikasi teknologi seperti komputer, internet, software edukasi, serta platform pembelajaran digital yang dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Menurut Tella ICT dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, serta memfasilitasi komunikasi yang interaktif antara siswa dan guru Tella (2007). Penggunaan media berbasis ICT memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka dapat mengakses informasi secara cepat dan mudah. Penggunaan ICT dalam pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan dalam belajar. Beberapa contoh aplikasi ICT dalam pembelajaran adalah penggunaan multimedia, video edukasi, animasi, dan simulasi interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi pelajaran.

Model pengembangan media pembelajaran ICT mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengelola, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi (Suryani, 2015). Perangkat yang perlu digunakan untuk membuat materi pembelajaran berbasis ICT, seperti perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Perangkat keras dapat berbentuk komputer, scanner, speaker, mikrofon, CDROM (Compact Disc Read-Only Memory), DVDROM(Digital Versatile Disc Read Only Memory), dan lain sebagainya

2.2 Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah

Materi sistem peredaran darah adalah salah satu topik penting dalam mata pelajaran Biologi, yang membahas tentang fungsi, struktur, dan mekanisme sistem peredaran darah pada makhluk hidup. Pembelajaran materi ini membutuhkan pendekatan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, mengingat kompleksitas dan jumlah informasi yang harus dipelajari.

Menurut Wijayanti (2019), pemahaman konsep sistem peredaran darah dapat diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran yang menyajikan visualisasi secara jelas, seperti menggunakan animasi atau video. Hal ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media berbasis ICT memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap materi tersebut melalui aplikasi simulasi dan tes interaktif yang tersedia.

2.2.1 Sistem Peredaran Darah Manusia

1) Sistem Peredaran Darah Manusia

System peredaran darah manusia adalah system organ yang berfungsi untuk mengangkut darah, oksigen, nutrisi, hormon dan zat lainnya keseluruh tubuh serta membuang sisa metabolisme seperti karbon dioksida dan urea. System ini sangat penting untuk menjaga fungsi dan keseimbangan tubuh.

2) Komponen utama system peredaran darah

Sistem peredaran darah manusia terdiri dari beberapa komponen utama

a. Jantung

- Organ utama yang memompa darah keseluruh tubuh
- Terdiri atas empat ruang atrium kanan, atrium kiri, ventrikel kanan, ventrikel kiri.
- Fungsinya memompa darah kaya oksigen keseluruh tubuh dan mengembalikan darah ke paru-paru

b. Pembuluh darah

- Arteri : pembuluh darah yang membawa darah keluar dari jantung
- Vena : pembuluh darah yang membawa darah Kembali ke jantung
- Kapiler : pembuluh darah kecil yang menjadi tempat pertukaran zat antara darah dan sel sel tubuh.

c. Darah

- Komponen utama darah
 - Sel darah merah (eritrosit) : mengangkut oksigen dan karbondioksida
 - Sel darah putih (leukosit) : berperan dalam system kekebalan tubuh
 - Trombosit : membantu proses pembekuan darah
 - Plasma darah : cairan darah yang membawa nutrisi hormon dan sisa metabolisme

3) Jenis peredaran darah

System peredaran darah manusia termasuk system peredaran darah tertutup dan ganda, yang terdiri dari :

- Peredaran darah kecil (pulmonal) mengalirkan darah dari jantung ke paru-paru untuk mengambil oksigen dan membuang karbon dioksida
- Peredaran darah besar (sistemik) mengalirkan darah kaya oksigen dari jantung ke seluruh tubuh dan membawa darah ke oksigen Kembali ke jantung

4) Fungsi system peredaran darah

1. Mengangkut oksigen dan nutrisi ke seluruh tubuh
2. Mengangkut karbondioksida dan zat sisa metabolisme untuk dikeluarkan tubuh
3. Membantu menjaga suhu tubuh
4. Berperan dalam mekanisme kekebalan tubuh
5. Menyalurkan hormon ke organ target

5) Gangguan pada system peredaran darah

Beberapa gangguan yang dapat terjadi pada system peredaran darah manusia meliputi:

- Hipertensi : tekanan darah tinggi
- Aterosklerosis : penyempitan pembuluh darah karena plak lemak
- Serangan jantung : gangguan aliran darah ke jantung
- Stroke : gangguan aliran darah ke otak
- Anemia : kekurangan hemoglobin dalam darah

6) Cara menjaga Kesehatan system peredaran darah

1. Konsumsi makanan sehat seperti sayuran, buah buahan, dan makanan rendah lemak.
2. Rutin berolahraga
3. Hindari merokok dan konsumsi alcohol
4. Jaga berat badan ideal
5. Periksa Kesehatan secara rutin.

2.3 Pengaruh Pembelajaran Media Berbasis ICT Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis ICT dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Sari, 2019). Menurut penelitiannya, penggunaan ICT dalam pembelajaran di kelas memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran yang berbasis teknologi dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, meningkatkan rasa percaya diri, serta memberikan umpan balik secara langsung yang mendukung peningkatan motivasi belajar.

Integrasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan akses ke sumber belajar yang lebih luas. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada perencanaan yang matang, kesiapan

infrastruktur, dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Untuk implementasi yang berhasil, diperlukan pelatihan bagi pendidik dalam penggunaan ICT, serta dukungan fasilitas yang memadai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media Pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses belajar siswa di kelas. Diantara sekian banyak manfaat, berikut ini diantaranya :

1) Memperjelas Informasi belajar sehingga mudah dipahami siswa Bagian materi pelajaran yang bersifat verbalisme, berisi uraian kalimat dan penjelasan belaka, akan lebih mudah dipahami oleh siswa melalui bantuan gambar, model, tabel, grafik, dan lain sebagainya

2) Membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Mata pelajaran tertentu mungkin berisi penjelasan abstrak dan susah dicerna oleh pikiran siswa. Dengan bantuan media yang sesuai, siswa akan dapat memahami materi pelajaran tersebut.

3) Menarik Minat Siswa Untuk Memahami Sesuatu Jika siswa sudah berminat dan termotivasi oleh media siswa akan mudah menangkap materi pelajaran.

4) Meningkatkan Konsentrasi Siswa Dalam Belajar Siswa yang semula acuh tak acuh, bisa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini disusun berdasarkan tujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran menggunakan media berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis penelitian ini dibagi menjadi dua bentuk, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1).

- **Hipotesis Nol (H_0):**

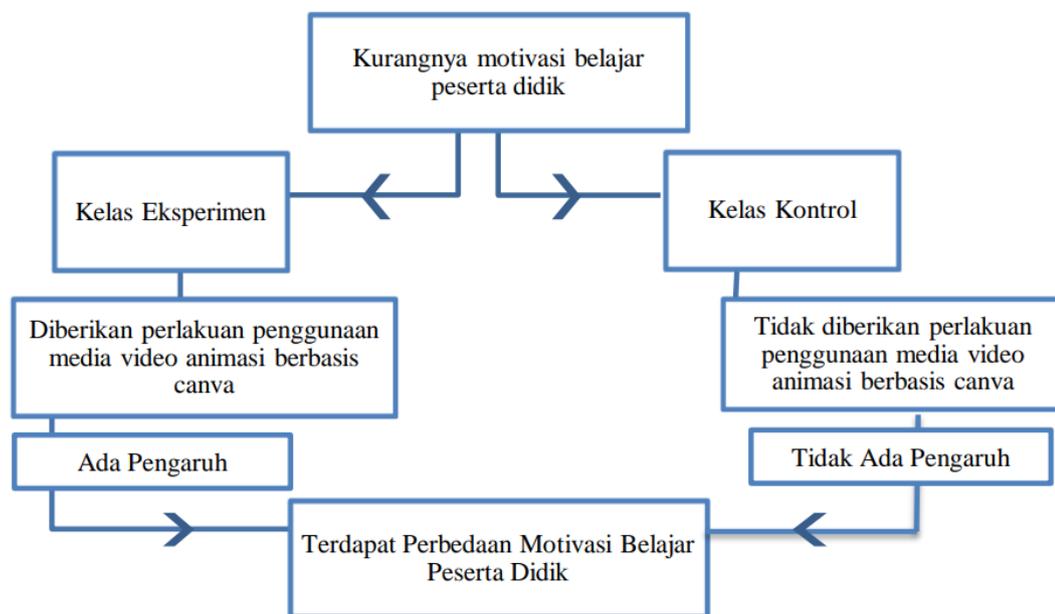
Tidak ada pengaruh yang signifikan dari pembelajaran dengan media berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah makhluk hidup di MTs Swasta Al-Washliyah Simpang Marbau.

- **Hipotesis Alternatif (H_a):**

Ada pengaruh yang signifikan dari pembelajaran dengan media berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah makhluk hidup di MTs Swasta Al-Washliyah Simpang Marbau.

Penelitian ini akan menguji hipotesis tersebut menggunakan data yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran dengan media berbasis ICT. Uji statistik seperti *paired sample t-test* (t-test berpasangan) akan digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media berbasis ICT.

2.5 Kerangka Berpikir



2.1 kerangka berpikir

2.6 Penelitian Relevan

1. Kurnia Dan Titin (2023) Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Hasil peneliti memperlihatkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria validitas yang didasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Pada uji coba penggunaan media tersebut saat pembelajaran, peserta didik menunjukkan minat belajar yang tinggi.
2. Hapsari Dan Zulherman (2021) Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Peneliti menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil peneliti mengungkap bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak mampu menaikkan motivasi dan prestasi belajar dan pantas digunakan pada aktivitas belajar.
3. Perdana (2019) berpendapat bahwa peserta didik yang berpartisipasi aktif pada aktivitas pembelajaran dapat mengembangkan kemampuannya dan belajar untuk menganalisis serta memecahkan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari
4. Maula (2022) mengatakan bahwa terdapat tiga manfaat motivasi, diantaranya menekankan manusia untuk bertindak, untuk menentukan jalannya tindakan tersebut, dan memilih tindakan mana yang tepat untuk dilakukan selanjutnya
5. Menurut Faqih (2021), media pembelajaran sebagai 3 perangkat ajar yang berupa alat yang dipakai oleh pendidik saat melaksanakan aktivitas belajar, pendidik dituntut agar pembuatan media dapat bersifat efisien, baru, dan menarik, nantinya peserta didik dapat tertarik mengikuti aktivitas belajar yang sedang berlangsung