

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Belajar

Belajar merupakan perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman peserta didik dan interaksinya dengan dunia. Menurut Winkel (Faizah & Kamal, 2024), Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang terjadi dalam sebuah interaksi aktif dengan lingkungan yang dapat mengubah pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Jika seseorang melakukan kegiatan atau aktivitas secara sadar untuk mencapai tujuan tertentu, orang tersebut disebut belajar. Menurut Lismaya (Faizah & Kamal, 2024), inti dari belajar adalah sebuah proses.

Menurut Deby Kurnia Dewi (2024), belajar merupakan sebuah proses yang terjadi dan dirasakan oleh semua orang dan berlangsung dalam durasi yang lama dan terus berkelanjutan seumur hidup. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku. Perubahan ini dapat mencakup perubahan pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), nilai serta sikap (*afektif*).

Belajar merupakan proses yang melibatkan sejumlah komponen, seperti peningkatan pengetahuan, terdapat kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali, penerapan pengetahuan, pemahaman makna, interpretasi dan mengkaitkannya dengan realitas, adanya perubahan sebagai individu (Dewi, 2024).

Menurut Deby Kurnia Dewi (2024), perubahan sebagai realisasi dari proses belajar itu mempunyai ciri-ciri, di antaranya:

- a. Adanya perkembangan wawasan (kognitif), kemahiran (psikomotorik), nilai serta perilaku (afektif).
- b. Perubahan tidak terjadi secara tiba-tiba tetapi menetap dan dapat disimpan.
- c. Perubahan muncul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan, dan tidak terjadi secara tiba-tiba, tetapi karena ada upaya yang dilakukan.
- d. Perubahan tidak terjadi hanya karena kedewasaan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Manusia selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu berusaha mengetahui terkait sesuatu yang berada di luar dirinya. Hal tersebut bisa disebut belajar. Menurut Deby Kurnia Dewi (2024), terdapat beberapa sebab kecenderungan manusia ingin belajar, yaitu:

- a. Dorongan kuat untuk mencari tahu terkait sesuatu yang menunjukkan munculnya sejumlah pertanyaan.
- b. Dorongan untuk menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi karena tuntutan zaman dan lingkungan di sekitarnya yang berasal dari faktor ekstrinsik.
- c. Untuk memenuhi kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri yang harus dipenuhi maka kemudian manusia mau belajar.
- d. Untuk menyempurnakan dan menambah wawasan yang sudah diketahuinya.
- e. Untuk kepentingan dan keterampilan bersosialisasi serta beradaptasi dengan lingkungannya.
- f. Untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan intelektualitas.
- g. Memiliki cita-cita dapat menjadi sebuah dorongan untuk seseorang untuk belajar agar dapat menggapainya.

- h. Mengisi dan memanfaatkan waktu luang dengan hal yang dinilainya bermanfaat yaitu dengan cara belajar.

Perubahan yang terjadi karena berasal dari berlatih atau pengalaman disebut belajar, perubahan yang diakibatkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dinilai sebagai hasil belajar, seperti perubahan pada diri seorang bayi. Dari sudut pandang ilmu mendidik, belajar berarti memperoleh kemampuan dan perilaku baru (Suarim & Neviyarni, 2021).

Menurut Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana (2018), terdapat 3 ciri khas perilaku belajar yaitu:

- a. Perubahan Intensional

Perubahan intensional dalam proses belajar adalah hasil dari pengalaman dan praktik yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan hasil yang diharapkan oleh seseorang selama proses pembelajaran.

- b. Perubahan Positif dan Aktif

Perubahan aktif menunjukkan bahwa proses belajar terjadi sebagai hasil dari upaya seseorang sendiri, dan bahwa perubahan positif tersebut terjadi secara baik, bermanfaat, dan sesuai dengan harapan.

- c. Perubahan Efektif dan Fungsional

Perubahan efektif akan dirasakan jika dari pembelajaran tersebut membawa pengaruh, makna, dan keuntungan tertentu. Perubahan fungsional terjadi jika perubahan yang dihasilkan dari pembelajaran bersifat permanen dan dapat dimanfaatkan.

Belajar adalah proses komunikasi yang aktif dan dinamis, bukan hanya untuk memperdalam penguasaan pengetahuan. Komunikasi merupakan bagian penting dari kegiatan pendidikan, terutama dalam proses belajar, dan merupakan sarana atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan (Fahrani, 2024). Dalam konteks pembelajaran, komunikasi berperan sebagai jembatan utama antara pendidik dan peserta didik, di mana terjadi pertukaran pesan, informasi, pemahaman, serta makna. Proses belajar mencakup pengiriman pesan (materi pelajaran), media penyampaian (baik lisan, tulisan, visual, maupun digital), pengkodean dan penguraian pesan, hingga umpan balik yang menunjukkan apakah pesan telah diterima dan dipahami dengan baik. Konsep-konsep dasar komunikasi, seperti komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi dua arah, efektivitas pesan, persepsi, dan hambatan komunikasi, sangat penting dan relevan untuk diterapkan di sini.

Pada dasarnya, proses pembelajaran adalah proses komunikasi, di mana pesan disampaikan dari pengantar ke penerima, yang mengandung isi atau ajaran yang ditujukan melalui simbol-simbol komunikasi, baik verbal maupun non-verbal (Munir, 2024). Komunikasi dalam pembelajaran bukan hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan interaksi yang mendorong orang untuk berpartisipasi secara aktif, membangun hubungan interpersonal yang mendukung, serta menumbuhkan pemahaman bersama. Dalam pendekatan pembelajaran berbasis diskusi, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi sebagai fasilitator diskusi dan bukan hanya menjadi penyedia informasi. Ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sejauh mana proses komunikasi berlangsung secara efektif dan partisipatif. Tanpa komunikasi yang efektif, proses belajar dapat terhambat. Dengan

demikian, memahami belajar sebagai proses komunikasi membantu pendidik dan pelajar untuk lebih sadar terhadap pentingnya keterampilan komunikasi dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak jangka panjang.

1.2 Motivasi

Motivasi adalah dorongan atau niat yang membuat seseorang mau melakukan sesuatu. Secara umum, motivasi bisa diartikan sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk menggunakan seluruh kemampuan, baik pengetahuan, keterampilan, maupun keahlian, demi mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi berperan besar dalam menggerakkan manusia, karena meskipun bentuknya psikologis, dampaknya bisa terlihat dalam tindakan nyata. Setiap orang pasti memiliki motivasi sebab pada dasarnya motivasi adalah energi yang mendorong seseorang untuk bertindak (Yanti, 2021). Dalam konteks belajar, motivasi sangat penting karena tanpanya maka peserta didik tidak akan memiliki keinginan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Masni (Kusumarini, 2021) terdapat dua jenis motivasi yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar disebut motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul tanpa perlu adanya rangsangan atau dorongan dari luar, namun karena kemauan serta kesadaran individu itu sendiri untuk memenuhi sebuah kebutuhan dan mencapai sebuah tujuan. Djaali (Elvira Z *et al*, 2022) mengemukakan bahwa “motivasi adalah keadaan fisiologis dan psikologis yang terkandung dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan atau kebutuhan”. Menurut Oemar Hamalik (Djarwo, 2020), motivasi intrinsik diantaranya dapat berupa fisik, intelegensi, sikap, minat, bakat, dan

emosi. Motivasi ekstrinsik diantaranya adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat (komunitas, status sosial, atau budaya).

Motivasi ekstrinsik terjadi karena ada rangsangan dari luar yang menyebabkan suatu individu ingin mencapai suatu tujuan yang terletak di luar aktivitas belajar seperti mencapai angka tinggi, gelar, diploma, dan lain-lain. Menurut Gunarsa (Ena & Djami, 2020) yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang dihasilkan baik melalui pengalaman pribadi maupun melalui dorongan, saran, atau arahan dari orang lain.

Menurut Hamzah Uno, indikator motivasi dalam belajar termasuk dalam beberapa kategori, yaitu: 1) Keinginan untuk sukses, 2) Dorongan dan kebutuhan belajar, 3) Adanya impian serta cita-cita, 4) Penghargaan dalam belajar, 5) Aktivitas pembelajaran yang menarik, 6) Lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa (Djarwo, 2020).

Fungsi dari motivasi adalah sebagai berikut (Harahap *et al*, 2023):

- a. Motivasi adalah pendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Motivasi sebagai penggerak yang memberikan kekuatan kepada seseorang untuk melakukan sesuatu.
- b. Motivasi sebagai penentu arah perbuatan untuk mewujudkan suatu tujuan atau cita-cita.
- c. Motivasi sebagai penyeleksi dan penyaring perbuatan kita. Motivasi sebagai penentu tindakan mana yang akan dipilih, yang sesuai dan bermanfaat guna mencapai tujuan itu, serta meninggalkan tindakan yang tidak bermanfaat atau relevan dengan tujuan itu. Dalam kehidupan sehari-hari motivasi itu disebut

dengan berbagai istilah, seperti: hasrat, maksud, minat, tekad, kemauan, dorongan, kebutuhan, kehendak, cita-cita, kehausan, dan sebagainya.

Faktor intrinsik dan ekstrinsik dapat memicu motivasi untuk belajar. Menurut Dimiyati & Mudjiono (Elvira Z *et al*, 2022) beberapa faktor memengaruhi motivasi untuk belajar, di antaranya:

1. Cita-cita atau ambisi peserta didik
2. Keterampilan peserta didik
3. Kondisi peserta didik
4. Suasana di lingkungan sekitar peserta didik
5. Faktor-faktor dinamis dalam belajar dan pembelajaran
6. Usaha pendidik dalam mendidik peserta didik

Faktor-faktor yang membentuk motivasi suatu individu dapat berasal dari dalam (intrinsik) dan dapat berasal dari luar (ekstrinsik) (Muhaajirah, 2023), yaitu:

1. Faktor Intrinsik

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu, terdiri dari:

- a) Adanya kebutuhan, manusia pada hakikatnya akan memutuskan untuk melakukan suatu tindakan karena didasari untuk memenuhi kebutuhannya.
- b) Persepsi individu, seseorang termotivasi untuk melakukan sesuatu tergantung dari proses kognitif yaitu persepsi yang dimilikinya.
- c) Harga diri atas pencapaiannya, mendorong individu untuk menjadi seseorang yang kuat, mandiri, dan bebas.

2. Faktor Ekstrinsik

Merupakan faktor yang berasal dari luar individu, terdiri dari:

- a) Pemberian hadiah, sebagai alat pendidikan yang bersifat positif sekaligus sebagai represif positif.
- b) Adanya persaingan, dapat menjadi pendorong bagi suatu individu untuk belajar.
- c) Hukuman, termasuk alat pendidikan yang bersifat negatif karena tidak menyenangkan.
- d) Pujian, sebagai bentuk penguatan yang positif serta motivasi yang baik.

Faktor intrinsik berasal dari motivasi dalam diri peserta didik yang memiliki tujuan hidup yang ingin dicapai. Sedangkan, faktor ekstrinsik berasal adanya dorongan dari luar seperti sebuah hadiah yang diberikan kepada yang berhasil memberikan hasil yang terbaik, adanya kompetisi atau saingan sebagai alat supaya memberi dorongan belajar peserta didik, dan adanya hukuman yang bertujuan agar peserta didik dapat berubah menjadi lebih baik meskipun hukuman adalah alat yang bersifat negatif. Dorongan dari faktor luar perlahan-lahan dapat mempengaruhi motivasi setiap peserta didik.

2.3 Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Schramm (Rahayuningsih *et al*, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Briggs (Rahayuningsih *et al*, 2022) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar karena untuk sarana penyampaian pesan pembelajaran.

Smaldino, Lowther, dan Russel mengatakan media adalah alat pendidikan yang dapat menyampaikan informasi yang dibawa pendidik dari sumber belajar kepada peserta didik (Dewi & Budiana, 2018).

Media membantu mencapai tujuan pembelajaran. Untuk pembelajaran dapat terjadi, informasi yang diberikan oleh media harus melibatkan peserta didik dalam aktivitas nyata dan dalam pikiran mereka. Materi harus ditinjau dari perspektif prinsip belajar dan dirancang secara lebih sistematis dan psikologis untuk menjadi instruksi belajar yang efektif. Selain media pembelajaran mestinya menyenangkan untuk digunakan, tetapi juga harus memenuhi kebutuhan setiap peserta didik dengan berbagai macam keahliannya (Dewi, 2024).

Ahmad Rohani (Dewi, 2024) menyebutkan beberapa peran media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- b. Menanggulangi batasan yang ada di ruang kelas.
- c. Mengobservasi objek yang terlalu kecil atau terlalu besar.
- d. Mengobservasi objek yang bergerak terlalu cepat atau terlalu lambat.
- e. Mengobservasi suara yang halus untuk didengar.
- f. Mengobservasi fenomena alam.
- g. Berperan memicu ketertarikan belajar yang baru.
- h. Menyediakan peluang timbulnya kemiripan dalam pengamatan.
- i. Menanggulangi hal-hal yang terlalu kompleks untuk dipisahkan.
- j. Menyediakan peluang timbulnya kontak langsung dengan masyarakat maupun alam.

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pemikiran peserta didik dan mendorong proses pembelajaran. Hamalik (Dewi, 2024), mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran selama proses pembelajaran dapat menimbulkan dampak psikologis terhadap peserta didik, seperti meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, menumbuhkan minat dan keinginan baru, serta meningkatkan kegiatan belajar.

Kemp dan Dayton (Dewi, 2024) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran secara lebih khusus, yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal.
- b. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- d. Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep.
- e. Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.
- f. Terwujud proses pembelajaran yang lebih detail dan menyenangkan.
- g. Terwujud proses pembelajaran yang interaktif.
- h. Tercipta efisiensi dalam memanfaatkan waktu dan tenaga.
- i. Meningkatkan mutu tingkat pencapaian peserta didik.
- j. Mempermudah proses belajar untuk dilaksanakan di mana saja dan kapan saja.
- k. Menimbulkan antusias peserta didik akan materi serta proses belajar.
- l. Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

Menurut Deby Kurnia Dewi (2024), manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Dapat membuat pesan dan informasi lebih mudah diakses, yang dapat membuat proses dan hasil belajar yang lebih mudah.

- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar, menyediakan peluang adanya interaksi atau kontak langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, serta memberikan peluang pada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya.
- c. Dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Dapat memberikan peserta didik pengalaman yang sepadan dengan peristiwa yang terjadi di sekeliling mereka, bersamaan dengan memberi kesempatan kepada mereka untuk berinteraksi langsung dengan guru, komunitas, dan lingkungannya.

Menurut Wahid (Wulandari *et al*, 2023) pada masa lalu, media pendidikan atau yang sekarang dikenal sebagai media pembelajaran, mempunyai dua fungsi. Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) mewujudkan pengalaman nyata kepada peserta didik. Kedua, fungsi komunikasi, yang mencakup menulis dan membuat media sebagai komunikator atau sumber bersamaan dengan penerima yaitu orang yang membaca, melihat, dan mendengar.

Levie dan Lentz (Wulandari *et al*, 2023) mengidentifikasi empat fungsi media pengajaran, terutama media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi: Sebagai fungsi utama, yaitu untuk menarik perhatian peserta didik agar fokus ke materi atau teks pelajaran yang ditampilkan.
2. Fungsi Afektif: Fungsi media visual yang dapat dilihat dari seberapa senang peserta didik saat belajar atau membaca teks bergambar. Emosi dan sikap peserta didik dapat dipengaruhi atau dibentuk oleh gambar atau lambang visual.

3. Fungsi Kognitif: Fungsi media visual yang menunjukkan bahwa gambar atau lambang visual memudahkan pemahaman dan sebagai pengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris: Fungsi media visual yang dapat memfasilitasi pemahaman teks dan membantu peserta didik dalam membaca, mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks.

2.4 Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapersonal merupakan proses komunikasi yang terjadi dalam diri seorang individu, bermonolog, menentukan pilihan dan membuat sebuah keputusan. Komunikasi intrapersonal merupakan komunikasi yang berlangsung di dalam diri individu dan dianggap sebagai bentuk komunikasi yang paling mendasar. Menurut Rakhmat (Gunawan *et al*, 2023), proses komunikasi intrapersonal melalui empat tahapan, yaitu: Sensasi, Persepsi, Memori, dan Berpikir. Penjelasan lebih lanjut sebagai berikut (Setyaningsih, 2019):

A. Sensasi

Sensasi atau *sensation* berasal dari kata Latin *sensatus*, yang berarti dikaruniai kemampuan indrawi atau intelektual. Dalam bahasa Inggris, istilah ini berakar dari kata *sense*, yang merujuk pada alat indra yang menjadi penghubung antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya, sensasi merupakan tahap awal dalam proses penerimaan informasi dari luar. Proses ini termasuk ke dalam komunikasi intrapersonal, di mana fungsi alat indra menjadi komponen penting dalam menangkap informasi. Sensasi terjadi ketika stimulus dari lingkungan ditangkap oleh alat indra, dan hal ini

dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti jangkauan alat indra, perbedaan pengalaman serta lingkungan budaya dan faktor situasional yang datang ke alat indra kita.

Menurut Benyamin B. Wolman (Setyaningsih, 2019), sensasi merupakan proses dalam diri manusia untuk mengungkapkan pengalaman indrawi dalam bentuk kata-kata, simbol, atau konsep. Sensasi terjadi ketika rangsangan dari luar diterima oleh alat indra dan memberikan pengaruh pada perasaan seseorang. Dengan adanya sensasi tersebut, maka manusia akan senantiasa menjalankan kehidupannya dengan lebih optimal. Secara sederhana, sensasi adalah kegiatan manusia untuk menerima informasi sensoris melalui alat indra kemudian menerjemahkannya menjadi sinyal-sinyal neural yang bermakna. Sensasi atau alat indra adalah organ untuk menerima jenis rangsangan tertentu. Terdapat 5 alat indra dalam diri kita yakni indra penglihatan, pendengaran, peraba, pengecap, dan pembau.

B. Persepsi

Menurut Purwodarminto, persepsi diartikan sebagai respons langsung terhadap rangsangan yang diterima, atau proses ketika seseorang mengenali sesuatu melalui alat inderanya (Setyaningsih, 2019). Sementara itu, dalam Kamus Besar Psikologi, persepsi dijelaskan sebagai proses seseorang dalam mengamati lingkungan dengan memanfaatkan indra yang dimiliki, sehingga ia menjadi sadar terhadap apa yang terjadi atau ada di sekitarnya (Setyaningsih, 2019). Persepsi dipengaruhi oleh sensasi yang merupakan hasil tangkapan

panca indra, juga melibatkan perhatian (*attention*), harapan (*expectation*), motivasi dan ingatan (Gunawan *et al*, 2023).

Miftah Toha (Setyaningsih, 2019), menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor intrinsik: perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai, kebutuhan, minat, serta motivasi.
- 2) Faktor ekstrinsik: latar belakang, keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukurane, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak-asingan suatu objek.

C. Memori

Menurut Chaplin, memori adalah fungsi yang berperan dalam mengingat kembali peristiwa atau pengalaman masa lalu. Memori sebagai fungsi, pengalaman, atau informasi dan spesifikasi (Setyaningsih, 2019). Memori menggunakan rekaman itu untuk melakukan aktivitas. Apa yang seseorang lihat atau alami akan terekam dalam memori, namun tidak semua pengalaman bisa disimpan secara sempurna. Hanya pengalaman atau informasi tertentu yang dianggap penting atau unik yang cenderung tersimpan dengan baik. Proses penyimpanan ingatan dimulai ketika seseorang menerima atau mempersepsikan suatu pengalaman, lalu pengalaman tersebut disimpan dalam ingatan dan dapat dipanggil kembali di kemudian hari.

Secara umum, proses memori terdiri dari tiga tahapan dan fungsi utama, yaitu (Setyaningsih, 2019):

a. Encoding (Pemasukan Informasi)

Encoding adalah proses ketika informasi yang diterima melalui pancaindra diubah menjadi bentuk yang dapat disimpan dalam memori. Proses ini berlangsung secara sengaja, ketika seseorang dengan sadar ingin menyimpan suatu informasi tertentu yang akhirnya fokus perhatiannya tertuju pada penyerapan informasi, maupun secara tidak sengaja, saat informasi masuk ke dalam pikiran tanpa disadari melalui pancaindra.

b. Storage (Penyimpanan)

Setelah informasi berhasil masuk melalui *encoding*, langkah selanjutnya adalah menyimpannya. Informasi yang didapat akan meninggalkan jejak dalam memori yang dikenal sebagai *memory traces*. Jejak ini menjadi dasar bagi kita untuk bisa mengingat kembali informasi yang telah disimpan. Namun, jika tidak sering digunakan, jejak ini dapat memudar dan membuat kita kesulitan mengingatnya kembali.

c. Retrieval (Mengakses Kembali Informasi)

Fungsi terakhir adalah pengambilan kembali informasi yang telah tersimpan di dalam memori. Proses ini melibatkan pencarian dan pemanggilan kembali informasi yang pernah diterima untuk digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. *Retrieval* sangat penting dalam

kehidupan, karena banyak keputusan dan tindakan kita bergantung pada kemampuan untuk mengingat informasi yang relevan di waktu yang tepat.

D. Berpikir

Berpikir adalah aktivitas mental yang melibatkan kerja otak, namun tidak sebatas hanya pada fungsi biologis otak semata. Proses berpikir juga melibatkan keseluruhan pribadi manusia, termasuk unsur perasaan dan kehendak. Saat seseorang berpikir, ia secara sadar mengarahkan perhatiannya pada suatu objek, menghadirkannya dalam pikiran, dan berusaha memahami makna atau wawasan dari objek tersebut. Dalam berpikir juga termuat kegiatan meragukan dan memastikan, merancang, menghitung, mengukur, mengevaluasi, membandingkan, menggolongkan, memilah-milah atau membedakan, menghubungkan, menafsirkan, melihat kemungkinan-kemungkinan yang ada, membuat analisis, menarik kesimpulan, menimbang, dan memutuskan.

Demikian pula, tidak ada batasan objek berpikir. Seseorang dapat berpikir tentang fenomena alam, sosial, ekonomi, dan lain sebagainya. Hal yang terpenting adalah, berpikir harus dilakukan berdasarkan fakta yang bersifat empiris.

Selain itu, terdapat juga beberapa fungsi dari komunikasi intrapersonal, diantaranya (Izzami *et al*, 2023):

- a. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah: Komunikasi intrapersonal membantu seseorang mengenal dirinya sendiri lebih dalam, sehingga seseorang

dapat mengembangkan keterampilan dan memudahkan mereka dalam memecahkan masalah dengan baik.

- b. Menjaga kesehatan mental: Komunikasi intrapersonal membantu seseorang untuk menyalurkan dan mengungkapkan emosi mereka yang sulit diungkapkan kepada orang lain.
- c. Meningkatkan pemahaman diri: Komunikasi intrapersonal membantu seseorang lebih memahami dan mengenal kepribadiannya, kelemahan, dan kelebihan, serta hal-hal yang dianggap penting bagi dirinya.
- d. Mengembangkan motivasi: Komunikasi intrapersonal membantu seseorang memperkuat motivasi dan tekad untuk mencapai tujuan yang besar dalam hidupnya.
- e. Mengurangi stress: Komunikasi intrapersonal membantu seseorang dalam menyelesaikan konflik, mengurangi tekanan, dan membangun pandangan positif terhadap diri sendiri.

Komunikasi intrapersonal memainkan peran penting dalam membentuk dan mempertahankan motivasi seseorang, yang prosesnya dapat ditinjau melalui empat komponen utama: sensasi, persepsi, memori, dan berpikir. Sensasi merupakan tahap awal ketika individu menerima rangsangan dari lingkungan, seperti melihat, mendengar, atau merasakan sesuatu yang dapat memicu dorongan untuk bertindak. Rangsangan ini kemudian diinterpretasikan melalui persepsi, yaitu proses mental dalam menilai dan memberi makna terhadap pengalaman yang diterima. Dalam konteks motivasi, persepsi yang positif terhadap kemampuan diri atau tantangan yang dihadapi dapat memperkuat keinginan individu untuk bertindak atau mencapai tujuan tertentu. Informasi dari

pengalaman masa lalu yang tersimpan dalam memori juga berperan penting sebagai bahan evaluasi dan pembandingan dalam menentukan keputusan atau tindakan di masa kini. Memori ini bisa berupa kenangan sukses yang memicu semangat, maupun kegagalan yang menjadi Pelajaran dan pemicu untuk bangkit. Selanjutnya, proses berpikir sebagai puncak dari komunikasi intrapersonal memungkinkan individu untuk merumuskan strategi, mempertimbangkan pilihan, dan menyusun rencana tindakan berdasarkan sensasi, persepsi, dan memori yang dimiliki. Dengan demikian, keempat komponen ini saling terkait dan membentuk sistem intrinsik yang secara aktif memengaruhi motivasi seseorang karena dapat melibatkan pengolahan dari dalam diri individu, seperti keinginan, kebutuhan, tujuan, dan nilai pribadi. Ketika komunikasi intrapersonal berjalan dengan sehat, misalnya melalui *self-talk* yang konstruktif atau refleksi diri yang jujur, maka motivasi intrinsik cenderung meningkat, karena individu mampu mengenali dan mengelola dorongan serta hambatan dari dalam dirinya secara lebih efektif.

Namun demikian, motivasi juga tidak terlepas dari pengaruh ekstrinsik yang masuk melalui proses komunikasi intrapersonal. Faktor-faktor seperti dukungan sosial, penghargaan, harapan dari lingkungan, tekanan budaya, hingga intensitas dan frekuensi rangsangan dari luar dapat memengaruhi bagaimana seseorang merespons dan menafsirkan suatu situasi. Rangsangan ekstrinsik yang berulang atau kuat cenderung lebih mudah tertangkap oleh alat indra, disimpan dalam memori, dan diproses secara kognitif, sehingga dapat mendorong terbentuknya motivasi yang lebih besar atau bahkan mengubah motivasi yang sebelumnya telah terbentuk secara intrinsik. Dengan demikian, baik faktor intrinsik atau ekstrinsik saling berkaitan dan berperan dalam proses komunikasi intrapersonal yang berpengaruh langsung terhadap motivasi seseorang.

2.5 Film sebagai Media Komunikasi dan Pembelajaran

Film sebagai media pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio-visual yang mampu menyampaikan materi secara menarik dan kontekstual. Dengan menggabungkan elemen visual dan audio dengan narasi, film dapat meningkatkan pengalaman belajar, membangkitkan emosi, dan mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. Menurut Trianton, terdapat beberapa manfaat film yaitu sebagai alat hiburan, alat pendidikan, sumber informasi, dan cerminan nilai sosial suatu bangsa (Apriliany & Hermiati, 2021). Dalam konteks pendidikan, film tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai alat untuk menstimulasi pemikiran kritis, empati, dan refleksi peserta didik.

Film berbahasa Inggris memiliki potensi besar untuk berfungsi sebagai alat yang efektif dan autentik untuk mengajar bahasa asing, khususnya keterampilan berbicara (*speaking*) dalam berbahasa Inggris. Ruusunen menyatakan bahwa film dapat berfungsi sebagai alat multifungsi untuk mengajar bahasa asing, karena dapat digunakan untuk mengajar berbagai aspek bahasa asing (Herlina, 2020). Film tidak hanya menampilkan materi linguistik seperti pelafalan, kosakata, dan tata bahasa, tetapi juga menunjukkan bagaimana bahasa digunakan dalam situasi sosial nyata, seperti gaya komunikasi, ekspresi budaya, dan standar atau norma pragmatis yang sering kali tidak ditemukan dalam buku teks. Melalui film, peserta didik mendapatkan paparan terhadap dialog yang alami dan situasi komunikasi yang kontekstual memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman yang lebih utuh dan realistis tentang bagaimana bahasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini mendukung pengembangan keterampilan berbicara yang struktural secara sosial dan budaya.

Pendekatan ini dapat dipahami melalui Uses and Gratification Theory yang dikembangkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974), yang menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih media tertentu untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka, seperti kebutuhan kognitif, afektif, dan sosial (Isnaini *et al*, 2023). Dalam hal ini, peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran berbasis film tidak hanya mengonsumsi isi media secara pasif, tetapi juga memanfaatkannya untuk memperoleh pengetahuan atau informasi (kognitif), kenikmatan emosional dan kepuasan estetika (afektif), serta berkaitan dengan interaksi dan komunikasi (sosial). Dengan kata lain, penggunaan film sebagai media pembelajaran sejalan dengan teori ini karena peserta didik secara aktif mencari dan menggunakan film sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka, baik secara intelektual maupun emosional.

Penggunaan film sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Menurut Henson, teori ini membuktikan bahwa peserta didik belajar melalui pengamatan (*observation*), peniruan (*imitation*), dan pemodelan (*modeling*) terhadap perilaku orang lain (Purnaningtyas & Fauziati, 2022).

Menurut Bandura (Warini *et al*, 2023), mengemukakan empat komponen dalam proses belajar meniru (*modeling*) melalui pengamatan, yaitu:

1. Atensi (Memperhatikan)

Sebelum seseorang meniru perilaku, ia terlebih dahulu memusatkan perhatian pada model yang ingin ditiru. Keinginan untuk meniru biasanya muncul karena model tersebut dianggap memiliki kualitas yang menarik, seperti keberhasilan, kekuatan, kecerdasan, atau pesona. Bandura mencotohkan bagaimana tayangan televisi dan tokoh-tokohnya bisa memengaruhi

masyarakat, terutama anak-anak. Perhatian ini dipengaruhi oleh kebutuhan dan minat pribadi, semakin sesuai dengan kebutuhan atau minat seseorang, semakin besar kemungkinan ia tertarik. Sebaliknya, jika tidak sesuai, maka perhatian pun cenderung tidak muncul.

2. Retensi (Mengingat)

Setelah memperhatikan dan mengamati suatu model, anak akan meniru perilaku model tersebut di waktu lain. Proses ini melibatkan retensi, yaitu kemampuan untuk mengingat dan menyimpan informasi tentang model dalam bentuk simbol-simbol. Menurut Bandura, kedekatan antar rangsangan bisa membentuk asosiasi, satu rangsangan dapat memicu ingatan terhadap rangsangan lain jika keduanya memiliki kesamaan atau hubungan erat. Simbol yang diingat tidak hanya berasal dari penghilatan (visual), tapi juga bisa melalui kata-kata atau bahasa (verbal). Simbol-simbol verbal ini nantinya bisa diwujudkan dalam tindakan nyata. Namun, pada anak-anak yang kemampuan berbahasanya masih terbatas, proses meniru biasanya hanya dilakukan melalui simbol visual yang mereka lihat.

3. Memproduksi Gerak Motorik

Agar seseorang bisa menirukan suatu perilaku dengan benar, ia perlu memiliki kemampuan motorik, termasuk kekuatan fisik. Misalnya, seorang anak yang melihat ayahnya mencangkul di ladang tidak bisa langsung menirunya, kecuali jika ia sudah cukup kuat untuk mengangkat cangkul dan melakukan gerakan seperti yang diamati. Tanpa kemampuan fisik yang memadai, proses meniru tidak bisa berjalan secara maksimal.

4. Ulangan (Penguatan dan Motivasi)

Setelah seseorang mengamati sebuah model, ia akan menyimpan apa yang dilihatnya dalam ingatan. Apakah hasil pengamatan itu akan ditunjukkan lewat tindakan nyata atau tidak, sangat bergantung pada kemauan dan motivasi. Jika ada motivasi kuat, seperti imbalan (hadiah) atau keuntungan, maka orang tersebut cenderung akan meniru. Sebaliknya, tanpa motivasi, kemungkinan besar tidak akan dilakukan. Proses mengulang perilaku untuk memperkuat ingatan dan kemampuan disebut sebagai penguatan. Dalam proses tumbuh kembang anak, teori ini sangat bermanfaat sebagai dasar pembelajaran. Orang tua, guru, dan pihak lain bisa menggunakan teori ini untuk membantu membentuk perilaku anak dengan lebih efektif, terutama dengan memberikan contoh yang baik dan pantas untuk ditiru.

Dalam konteks ini, film menyediakan model perilaku verbal dan nonverbal yang dapat diamati dan ditiru oleh peserta didik. Ketika peserta didik menyaksikan interaksi verbal antar tokoh dalam film, mereka tidak hanya belajar tentang bentuk-bentuk bahasa, tetapi juga tentang bagaimana menyampaikan makna secara efektif, kapan menggunakan ekspresi tertentu, serta bagaimana menyelaraskan ucapan dengan ekspresi wajah, intonasi, dan gerakan tubuh. Dengan demikian, peserta didik terlibat dalam proses belajar yang menyeluruh, yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial.

Berdasarkan paparan diatas, dapat dilihat bahwa menjadikan film berbahasa inggris sebagai media pembelajaran adalah pilihan yang tepat terutama untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa inggris. Tidak hanya mendorong perolehan bahasa secara

natural, tetapi juga dapat membentuk kepercayaan diri dan kompetensi yang kontekstual dan bermakna.

2.6 Motivasi Penggunaan Media Film

Motivasi merupakan komponen penting yang memengaruhi seberapa besar keinginan seseorang untuk terlibat aktif terutama dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Deci dan Ryan, motivasi intrinsik berasal dari dalam diri peserta didik, seperti rasa ingin tahu, minat, dan kepuasan personal dalam memahami materi pelajaran (Rizki, 2025). Menurut Deci dan Ryan, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar peserta didik, seperti nilai akademik, penghargaan, atau pujian dari orang lain (Rizki, 2025). Dalam konteks media film sebagai alat pembelajaran, kedua jenis motivasi ini dapat berperan secara bersamaan.

Motivasi dalam belajar berbicara bahasa Inggris melalui media film dapat dilihat sebagai interaksi kompleks antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang mempengaruhi cara peserta didik memilih dan mengonsumsi media. Motivasi intrinsik yang dimiliki peserta didik dapat berupa keinginan untuk menguasai bahasa, keinginan untuk berkomunikasi dengan lancar, keinginan untuk memahami atau menikmati budaya lain dan termotivasi memperbaiki kemampuan berbicara mereka. Karena film menawarkan dialog alami dan konteks sosial yang meningkatkan pemahaman mereka tentang bahasa dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat menilai film sebagai sarana yang menyenangkan dan bermanfaat untuk melatih keterampilan berbicara. Motivasi ekstrinsik dapat meliputi lingkungan belajar, dukungan keluarga, hubungan sosial, serta peran guru (Rizki, 2025). Peserta didik dapat melihat film sebagai alat bantu yang memungkinkan

mereka memperbaiki intonasi dan pengucapan mereka dalam situasi yang lebih nyata dan dinamis, serta belajar ungkapan atau struktur kalimat yang lebih alami.

Dalam perspektif Uses and Gratification Theory yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch, individu secara aktif memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan motivasi personal mereka. Ini termasuk dalam konteks pembelajaran seperti belajar berbicara bahasa Inggris. Media film dapat memenuhi berbagai kebutuhan peserta didik, termasuk motivasi intrinsik mereka seperti keinginan untuk memperdalam keterampilan berbicara dapat memotivasi peserta didik untuk memilih film yang sesuai dengan minat mereka atau topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Film juga memberikan mereka kesempatan untuk mengamati penggunaan bahasa Inggris dalam konteks situasi sosial yang beragam seperti dari percakapan dan memperkaya kosakata mereka.

Film memungkinkan peserta didik untuk mempelajari keterampilan komunikasi dalam konteks sosial yang lebih hidup dan realistis daripada materi bacaan atau latihan formal. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik yang berhubungan dengan kewajiban akademik seperti tugas atau ujian, hal tersebut dapat mendorong peserta didik untuk memilih film berdasarkan kriteria tertentu untuk kesesuaian dengan kurikulum atau tingkat kesulitan bahasa yang diinginkan. Oleh karena itu, penggunaan film dalam proses belajar tidak bersifat pasif, melainkan merupakan hasil dari proses seleksi dan pemakaian aktif oleh peserta didik yang bertujuan memenuhi berbagai motivasi belajarnya seperti untuk menguasai materi dan memperoleh nilai.

Penggunaan media film sebagai alat pembelajaran juga sejalan dengan Teori Belajar Sosial dari Albert Bandura, yang menekankan bahwa individu dapat belajar secara

efektif melalui proses observasi terhadap model perilaku. Dalam teori ini, Bandura mengemukakan bahwa individu belajar melalui observasi terhadap perilaku orang lain dalam konteks sosial. Dalam hal ini, film berfungsi sebagai model sosial di mana peserta didik dapat mengamati perilaku berbicara yang ditampilkan oleh tokoh dalam film, baik berupa intonasi, pengucapan, ekspresi tubuh, atau penggunaan bahasa dalam situasi sosial yang berbeda. Peserta didik yang menonton film berbahasa Inggris dapat meniru ekspresi verbal dan non-verbal yang mereka lihat, yang mendukung motivasi intrinsik mereka untuk menjadi lebih fasih dalam berbicara bahasa Inggris. Selain itu, observasi dan peniruan ini juga sangat relevan dengan motivasi ekstrinsik, karena peserta didik juga dapat merasa terdorong untuk meniru tokoh film dalam rangka memenuhi kebutuhan akademik seperti untuk memperoleh hasil yang lebih baik dalam ujian atau keterampilan berbicara dalam bersosialisasi.

Selain itu, film yang menarik secara visual dan emosional akan lebih mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pengingatan melalui narasi yang kuat, mendorong peniruan dialog atau ekspresi dalam konteks tertentu, dan mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan tersebut dalam kehidupan nyata dan konteks akademik. Dengan demikian, media film tidak hanya berfungsi alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan pengalaman belajar yang utuh dan bermakna, yang mempertemukan motivasi personal, pilihan media yang aktif, dan proses belajar sosial.

Dengan demikian, motivasi untuk belajar melalui media film termasuk berbicara bahasa Inggris bukan hanya terkait dengan keinginan untuk berkomunikasi secara lancar, tetapi juga melibatkan pemenuhan kebutuhan belajar, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Penggunaan film sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Inggris dapat

dilihat sebagai perwujudan dari interaksi antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, yang diperkuat oleh teori-teori seperti Uses and Gratification Theory dan Teori Belajar Sosial oleh Albert Bandura. Melalui observasi, peniruan, dan pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan pribadi dan akademik, siswa dapat lebih efektif mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris secara alami dan kontekstual.

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu rujukan peneliti dalam menjalankan penelitian agar menemukan inspirasi baru yang dipergunakan untuk mengkaji penelitian yang dilakukan. Peneliti mencamtumkan penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan.

Penelitian terdahulu dengan judul “Efektivitas Penggunaan Film Dalam Mengajar *Pronunciation*” yang diteliti oleh Lina Herlina pada tahun 2020 dengan metode kuantitatif dan dianalisa menggunakan metode berbasis matematis. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti adalah objek penelitiannya yaitu media film. Perbedaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu adalah peneliti ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dan fokus penelitian yang berbeda, fokus penelitian ini adalah bukan efektivitas penggunaan film dalam mengajar *pronunciation* tetapi motivasi apa saja yang memengaruhi mahasiswa memilih film sebagai media pembelajaran untuk berbicara belajar bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajaran *pronunciation* dengan film tidak menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Inggris konvensional. Menurut analisis saya, penelitian ini juga terdapat kelemahan, karena memiliki waktu yang diberikan kepada subjek penelitian hanya sebentar dan penilaian efektif tidaknya penggunaan film ditentukan oleh hasil dari analisis

data berupa angka. Padahal bisa digali lebih dalam menggunakan kualitatif dan juga jika ingin mendapatkan hasil yang lebih maksimal maka dapat memberikan waktu yang lebih lama kepada subjek penelitian untuk menentukan apabila penggunaan film memang efektif atau tidak dalam meningkatkan *pronunciation* kepada para siswa.

Kebaruan dalam penelitian yang diteliti dari penelitian sebelumnya adalah dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dimana bisa menjelaskan lebih detail dan mendalam terkait hal yang diteliti, beda dengan metode kuantitatif.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maulana Idris Hari Kismoko dan Mulyadi Rusman Roni pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Media Film Barat dengan Subtitle Bahasa Inggris Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa dengan Menggunakan Sistem Belajar dari Rumah” diteliti dengan metode kuantitatif dan jenis penelitian eksperimental. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti adalah objek penelitiannya yaitu media film. Perbedaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu adalah penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan fokus penelitiannya yaitu motivasi mahasiswa belajar berbicara bahasa Inggris menggunakan media film berbahasa Inggris bukan terkait dengan pengaruh media film terhadap penguasaan kosakata siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan film berbahasa Inggris antara siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki efek yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Penerapan film dengan *subtitle* bahasa Inggris dalam pengajaran kosakata membantu siswa dan guru karena membantu mereka mempelajari banyak kosakata baru. Selain itu, mereka mendapatkannya melalui proses yang menyenangkan lantaran siswa merasa film itu menarik serta memotivasi mereka untuk belajar kosakata. Kebaruan dalam penelitian yang diteliti dari penelitian

sebelumnya adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif naratif.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Megawati, Eka Rista Harimurti, Neng Nurwiatin, dan Nurhasanah pada tahun 2021 dengan judul “Hubungan Antara Kebiasaan Menonton Film Berbahasa Inggris Menggunakan *English Subtitle* dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris” diteliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan metode survey. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti adalah subjek penelitian yang merupakan mahasiswa dan objek penelitiannya yaitu media film berbahasa Inggris. Perbedaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu adalah peneliti ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif naratif dan fokus penelitian yang berbeda yaitu penelitian ini berfokus terkait apa saja motivasi mahasiswa belajar berbicara bahasa Inggris melalui media film berbahasa Inggris bukan hubungan antara kebiasaan menonton film berbahasa Inggris menggunakan *english subtitle* dan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara kebiasaan mahasiswa menonton film dengan *subtitle* bahasa Inggris dan kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka. Mahasiswa yang sering menonton film dengan *subtitle* bahasa Inggris akibatnya mereka memiliki keterampilan berbicara yang lebih unggul. Mahasiswa yang memahami arti dan tulisan dari pelafalan bahasa Inggris maka akan memiliki rasa percaya diri saat berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Kebaruan dalam penelitian yang diteliti dari penelitian sebelumnya adalah fokus penelitiannya yaitu pada motivasi mahasiswa belajar berbicara bahasa Inggris menggunakan media film berbahasa Inggris bukan hubungan antara kebiasaan menonton

film berbahasa Inggris menggunakan *english subtitle* dan kemampuan berbicara bahasa Inggris.

Peneliti sebelumnya yang berjudul “Persepsi Siswa dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris melalui Film: Temuan dan Tantangan” yang diteliti oleh Riche Angelia, Kelik Wachyundi, dan Iwan Ridwan pada tahun 2024 dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif sebagai pendekatan utama, instrumen yang digunakan termasuk wawancara semi-struktural serta penyebaran angket. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti adalah metode deskriptif dan objek penelitian yaitu media film. Perbedaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus penelitiannya yaitu terkait motivasi yang dimiliki mahasiswa belajar berbicara bahasa Inggris melalui media film bukan sudut pandang siswa terkait pembelajaran berbicara bahasa Inggris melalui film. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa terdapat respon positif terhadap penggunaan film berbahasa Inggris di YouTube sebagai media untuk belajar berbahasa Inggris. Namun, ada beberapa hambatan untuk memahami film tanpa terjemahan dan masalah teknis, tetapi metode ini dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

Kebaruan dalam penelitian yang diteliti dari studi sebelumnya adalah objek film berbahasa Inggris tidak difokuskan hanya di Platform YouTube tetapi bisa dari platform online lainnya, penelitian ini hanya menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif naratif, serta berfokus pada motivasi mahasiswa bukan persepsi mereka terhadap penggunaan film berbahasa Inggris untuk belajar berbicara bahasa Inggris.

Sebuah studi yang berjudul “Pengaruh Tayangan Terhadap Minat Menonton Film Sebagai Media Pembelajaran” yang diteliti oleh Umami Hanny, Ratu Mutialela Carepeboka,

dan Dwi Maharani pada tahun 2020 dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti adalah meneliti terkait sebuah film sebagai media pembelajaran dimana di penelitian terdahulu disebut Big Movies Global TV yang merupakan program televisi yang menyiarkan ulang film-film asing, terutama dari Amerika Serikat atau juga dikenal sebagai film Hollywood yang disiarkan oleh Global TV. Perbedaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu adalah penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif naratif dan fokus penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu meneliti dengan fokus pengaruh tayangan terhadap minat menonton film sebagai media pembelajaran sedangkan penelitian ini terkait dengan motivasi mahasiswa menggunakan media film berbahasa inggris untuk belajar berbicara bahasa inggris. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa responden memberikan tanggapan yang baik. Selain itu, ditemukan bahwa tayangan Big Movies Global TV berdampak pada keinginan mahasiswa untuk menonton film sebagai media pembelajaran.

Kebaruan dalam penelitian yang diteliti dari penelitian sebelumnya adalah menggunakan pendekatan kualitatif dan berfokus pada menjelaskan motivasi yang dimiliki mahasiswa memilih media film berbahasa inggris untuk belajar berbicara bahasa inggris, dimana di penelitian ini bisa dijelaskan secara deskriptif naratif dan hasil penelitian bisa lebih mendalam dan detail.