

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah alat (sarana) komunikasi. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.¹

Menurut para ahli, Sadirman mengatakan media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oemar Hamalik mendefinisikan media adalah sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Yusuf Miarso mengartikan media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan,

¹ Asnawir dan Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.²

Menurut, Gerlach & Ely mengatakan media adalah apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut Hamidjojo berpendapat media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.³

Dari pengertian diatas peneliti menyimpulkan media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*Instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* yang berarti menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi

² Musfiqon, Pengembangan media dan sumber pembelajaran, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012). hal. 26

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), cetakan ke-14. hal 3-4

sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.⁴

Dalam UU pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003, menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.⁵

Pembelajaran adalah perencanaan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Di dalam pembelajaran siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Peneliti menyimpulkan pembelajaran adalah usaha pendidik melakukan proses belajar pada peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 265-266

⁵ Undang- Undang RI No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas, (Jakarta: Dirjan pendidikan islam depag RI,2003), hal. 4

⁶ Uno, Hamzah.B. *Perencanaan pembelajaran* (Jakarta:Bumi Aksara, 2009), hal. 2

Menurut Rossi dan Breidle media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan.⁷ Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan unguh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁸

Beberapa pengertian diatas di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar agar interaksi guru dan siswa dapat berlangsung sehingga memudahkan siswa menumbuhkan minat mempelajari materi pelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak

⁷ Sanjaya, wina, Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran.(Jakarta: Kencana Prenada Media Group.2010). hal.204

⁸ Musfiqon, Pengembangan media dan sumber pembelajaran, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012). hal. 28

tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi :

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
- 3) . Seluk-beluk proses belajar;
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.⁹

⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan kelima, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah 1) bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar 2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar 3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar dan 4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual.¹⁰

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri – ciri umum Media Pembelajaran¹¹ :

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam

¹⁰ Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 4

¹¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan kelima, (Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 6

perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tpe, kaset, video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.¹²

Ciri – ciri Media pendidikan menurut Gerlach dan Ely dalam kutipan Azhar Asyad :

- 1) Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

¹² Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan kelima, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 6-7

Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.¹³

c. Manfaat

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

¹³ Ibid, hlm. 12-14

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁴

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

¹⁴ Ibid, hlm.15

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁵

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat,

¹⁵ Ibid, hlm. 17

dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹⁶

d. Pemilihan Media

Ketepatan pemilihan media memerlukan perencanaan yang baik agar media yang dipilih efektif membantu penyampaian materi. Ada beberapa prinsip pemilihan media yang dapat dijadikan rujukan dalam memilih media pembelajaran:

1). Prinsip efektifitas dan efisiensi

Pemilih media seharusnya dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif. Sedangkan efisiensinya tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

2). Prinsip relevansi.

Pemilih media dengan mempertimbangkan kesesuaian media dengan materi yang akan disampaikan.

3). Prinsip produktifitas

Kemampuan seseorang dalam menganalisis suatu media, ketepatan dalam memilih media apakah seseorang nanti bisa membuatnya, bisa menggunakannya, bahan yang digunakan untuk membuat media apakah

¹⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 27

tersedia/ terjangkau dari segi biaya dan waktu, hal- hal semacam itu menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.¹⁷

Selain pertimbangan diatas ada beberapa kriteria dalam pemilihan media, yaitu:

- 1). Media yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2). Media yang dipilih tepat untuk mendukung isi pembelajaran.
- 3). Media sesuai dengan keadaan peserta didik.
- 4). Guru terampil dalam menggunakan media
- 5). Ketersediaan bahan atau alat yang akan digunakan.
- 6). Media yang akan digunakan mempertimbangkan aspek biaya yang kecil.
- 7). Mutu teknis, yaitu memenuhi persyaratan teknis.¹⁸

2. Media Kartu

Media kartu merupakan media visual yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk membantu siswa menerima materi yang disampaikan, media kartu bisa dikombinasikan dengan permainan dengan begitu melalui media ini akan menghilangkan kejenuhan siswa yang nantinya

¹⁷ Musfiqon. Pengembangan media dan sumber pembelajaran. (Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 116-118

¹⁸ Ibid., hlm.118-121

berganti dengan semangat belajar tinggi.¹⁹ Dengan menggunakan media kartu siswa secara tidak langsung akan belajar sambil bermain. Sesuai dengan pendapat Peter kline, bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Maka perlu diciptakan suasana dan sistem belajar yang kondusif, disamping faktor lain yang akan menentukan hasil belajar siswa.²⁰

Media kartu ini merupakan merupakan media inovatif yang dapat mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran.²¹ Pengertian lainnya, media kartu adalah sekumpulan kartu yang tiap kartu memiliki pasangan. Media kartu dapat dibuat dari berbagai jenis kertas, bisa kertas karton, kertas bekas, kerta HVS atau sejenisnya yang diberi tulisan dan gambar atau yang lainnya sesuai materi.²²

Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kartu Short Card yakni jenis kartu yang kurang lebih berukuran 8 x 8 cm yang nantinya berisi huruf, angka atau kata. Kartu ini digunakan untuk mempermudah dan menarik perhatian siswa dalam belajar serta untuk mempertajam daya ingat

¹⁹ Haris Budiman. *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, (At- Tadzkiyya: Jurnal Pendidikan Islam, volume 7, november 2016), hlm. 11

²⁰ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*.(Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal.7

²¹ Ninda AAyu asmarawati, *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Pada Soswa Kelas IV Sd Negeri Patangpuluhan Yogyakarta*,(Yogyakarta: Jurnal Pendidikan PGSD FKIP Universitas PGRI). Hlm. 5

²² Anggi Aristantya, Dkk. *Efektifitasn Permainan Kartu Pintar Dalam Meningkatkan Penguasaan KosaKata Bahasa Jerman*, Jurnal Bahasa Indonesia dan Sastra. Hlm.10

materi.²³ Dengan melalui kartu ini diharapkan dapat mengasah daya ingat siswa terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan informasi yang dikemas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Kartu dibuat semirip mungkin dengan kartu permainan namun di kombinasi dengan gambar-gambar.²⁴

Cara pembelajaran menggunakan kartu pintar adalah:

1. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Satu set kartu kunci dibagikan 5 kartu jawaban tiap kelompok.
2. Setelah kartu jawaban dibagikan, seperti permainan kartu, guru akan mengacak kartu soal dan mengambil satu kartu pertanyaan
3. Selesai guru membacakan kartu soal, tiap kelompok harus menebak menggunakan kartu kunci jawaban yang diinginkan dengan peraturan setelah selesai berunding dengan kelompok, kartu jawaban diangkat tinggi tanpa ada suara.
4. Tiap kelompok yang berhasil menebak akan mendapatkan poin 1 dan yang salah menebak diberi skor 0.
5. Jika tidak ada yang menebak, kartu tanya dianggap hangus, dan mengacak kartu soal lagi dan mengambil soal secara acak.

²³ Ibid., hlm. 11

²⁴ Bambang Surhamadi, Penerapan Teknik Permainan Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPA, Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro, (JPF: Volume IV. No 1, Maret 2016)

6. Permainan akan selesai jika tumpukan kartu tanya habis dan ada kelompok yang mengumpulkan poin paling banyak.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin *move*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.²⁵ Motivasi atau motif merupakan dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam diri atau luar untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dalam diri subyek untuk melakukan sesuatu yang mempunyai tujuan tertentu.²⁶

Motivasi adalah keinginan yang terdapat dari diri seseorang (individu) yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan yang lebih baik dari sebelumnya. Motivasi itu sendiri dapat tumbuh dari diri sendiri ataupun dari dorongan orang lain yang membuatnya merubah tindakannya kearah lebih baik. Kemudian motivasi belajar adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong peserta didik untuk belajar menguasai

²⁵ Purma Atmaja Prawira, *Psikologi dalam Prespektif Baru*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hlm. 319

²⁶ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hlm. 239

materi pelajaran yang sedang diikutinya guna untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat nonintelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal yang menumbuhkan gairah semangat dalam belajar. Peserta didik yang memiliki keinginan kuat akan mempermudah dalam belajar. Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena terpaksa atau hanya sekedar seremonial. Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi yang maksimal. Memberikan motivasi kepada peserta didik berarti menggerakkan mereka untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar.

Motivasi belajar mempunyai peranan untuk menimbulkan gairah, perasaan senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.²⁷

Motivasi merupakan pendorong atau penggerak individu dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu kegiatan. Motivasi terbentuk dari dalam dan luar diri individu. Motif atau motive adalah dorongan yang terarah kepada pemenuhan kebutuhan psikis atau rohani. Kebutuhan

²⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 75

merupakan suatu keadaan dimana individu merasakan adanya kekurangan, atau ketiadaan sesuatu yang diperlukannya. Keinginan adalah harapan untuk mendapatkan atau memiliki sesuatu yang dibutuhkan, kondisi tersebut disebut dengan motivasi.

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut, tetapi motivasi juga dipengaruhi oleh tujuan. Makin tinggi dan berarti suatu tujuan, makin besar motivasinya, dan semakin besar motivasi akan semakin kuat kegiatan yang dilaksanakan. Perilaku individu tersebut saling berkaitan erat dan membentuk suatu kesatuan yang disebut sebagai proses motivasi. Proses motivasi ini meliputi tiga langkah, yaitu:

- 1) Adanya suatu kondisi yang terbentuk dari tenaga pendorong yang menimbulkan suatu ketegangan atau tension.
- 2) Berlangsungnya kegiatan atau tingkah laku yang diarahkan kepada pencapaian suatu tujuan yang akan mengendurkan atau menghilangkan ketegangan.
- 3) Pencapaian tujuan dan berkurangnya atau menghilangnya ketegangan.

Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam diri individu. Motivasi yang berasal dari luar diri individu diberikan oleh orangtua, motivator, guru, orang terdekat, dan lain-lain. Motivasi yang berasal dari

dalam diri individu, dapat dipengaruhi oleh keinginan untuk menggapai sesuatu dan lain sebagainya.

Menurut Mc Donald dalam Oemar Hamalik “ motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”. Pengertian tersebut apabila diterjemahkan secara bebas berarti motivasi merupakan sebuah bentuk perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Pengertian tersebut menunjukkan adanya energi yang muncul serta munculnya suasana dan perasaan tertentu yang mendorong untuk melakukan reaksi-reaksi dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu.²⁸

Motivasi berperan penting dalam proses pembelajaran dan keberhasilan proses belajar itu sendiri. Motivasi lebih banyak ditekankan pada individu siswa dengan harapan munculnya semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Motivasi yang dimiliki siswa akan menjadikan siswa semangat, disiplin, tanggung jawab, dan serius mengikuti proses pembelajaran.

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

²⁸ Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm.57

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi yang akan dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang akan dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

c. Macam- macam Motivasi Belajar

Dalam pembelajaran dikenal dua jenis motivasi dilihat dari sumber datangnya motivasi tersebut yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik.

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri.²⁹ motivasi ini dapat ditimbulkan oleh faktor-faktor yang muncul dari pribadi siswa termasuk guru. Motivasi

²⁹ Noer Rohmah, Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta:Klaimedia,2015), hlm. 254

ekstrinsik yang negatif contohnya rasa takut siswa akan hukuman guru mendorong siswa mengerjakan pekerjaan rumah. Dan contoh motivasi ekstrinsik yang positif adalah dorongan siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah karena ingin mendapatkan pujian guru.

Sedangkan motivasi intrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Motivasi ini timbul karena faktor-faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri terutama kesadaran akan manfaat materi pelajaran bagi dirinya.

d. Pentingnya Motivasi dalam Upaya Belajar dan Pembelajaran

Guru bertanggungjawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik. Keberhasilan ini bergantung pada upaya guru membangkitkan motivasi belajar siswanya. Motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut.³⁰

- 1) Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagal nya kegiatan belajar siswa.
- 2) Pembelajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada diri siswa.

³⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm.108-109

- 3) Pembelajaran yang bermotivasi menuntut kreatifitas dan imajinitas guru untuk berupaya secara bersungguh-sungguh mencari cara yang relevan dan serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.
- 4) Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan mendayagunakan motivasi dalam proses pembelajaran berkaitan dengan upaya pembinaan disiplin kelas
- 5) Penggunaan asas motivasi merupakan sesuatu yang esensial dalam proses belajar dan pembelajaran.

e. Ciri- ciri siswa yang memiliki motivasi

Ciri- ciri orang yang termotivasi menurut Sadirman: 1). Tekun menghadapi tugas; 2) Ulet menghadapi kesulitan belajar (tidak lekas putus asa); (3) Menunjukkan minat terhadap pembelajaran; (4) Lebih senang. bekerja mandiri. (5) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). (6) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. (7) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.³¹

Ciri-ciri motivasi belajar berdasarkan pendapat Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam

³¹ Sadirman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta:Raja Gravindo Persada,2003), hlm.83

belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.³²

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat dilihat dari beberapa ciri:

- a) Siswa tekun menghadapi tugas, dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai.
- b) siswa ulet menghadapi kesulitan belajar, (tidak lekas putus asa)
- c) Kepuasan untuk berprestasi.
- d) Percaya diri dan senang bekerja mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas- tugas yang rutin.
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g) Tidak mudah melepaskan hal- hal yang diyakininya.
- h) Senang mencari dan memecahkan soal.

4. Hasil Belajar

a. Belajar

Dimiyati Mahmud menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman.

³²Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Hlm. 23

Dari pendapat tersebut, dapat diungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan Individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relative menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.³³

Dari batasan ini dapat diidentifikasi ciri –ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Dalam belajar ada perubahan tingkah laku, baik tingkah laku yang dapat diamati maupun tingkah laku yang tidak dapat diamati secara langsung.
- 2) Dalam belajar, perubahan tingkah laku meliputi tingkah laku kognitif, afektif, psikomotor dan campuran.
- 3) Dalam belajar, perubahan terjadi melalui pengalaman atau latihan
- 4) Dalam belajar perubahan tingkah laku menjadi sesuatu yang relative menetap.
- 5) Belajar merupakan suatu proses usaha, yang artinya belajar berlangsung dalam kurun waktu yang cukup lama.
- 6) Belajar terjadi karena ada interaksi dengan lingkungan.³⁴

³³ Sri Rumini. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta : UNY Pers, 2006) hlm. 59

³⁴ Ibid, hal.60

Jadi, belajar merupakan sebuah proses dimana secara sadar usaha dari seseorang untuk memperbaiki diri, mengubah sifat, sikap dan kemampuan menjadi lebih baik. Dimana dalam proses tersebut dapat melalui sebuah atau seorang perantara.

b. Hasil Belajar

Menurut Winkei, hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam tingkah lakunya.³⁵

Dari uraian diatas hasil belajar dapat disimpulkan perubahan yang kita peroleh dari interaksi yang telah kita lakukan ketika proses belajar, dan mengakibatkan perubahan tingkah laku.

c. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

³⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:pustaka belajar, 2009),hal. 45

1) . Faktor internal, faktor yang berasal dari dalam siswa sendiri yang meliputi dua faktor yaitu faktor fisiologis (jasmani) dan faktor psikologis (rohani).

a). Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima membantu dalam proses dan hasil belajar. Demikian juga kondisi syaraf pengontrol kesadaran, jika syaraf terganggu sehingga menggagu kesadaran maka proses belajar juga akan terganggu sehingga hasil belajar menurun. Pancaindera, kondisi panca indra akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

a) Faktor psikologis, setiap manusia memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Seperti intelegensi, perhatian, minat serta bakat dan motivasi, hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.³⁶

2). Faktor eksternal

Faktor internal terdiri dari dua faktor, eksternal juga terdiri atas dua faktor yang meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

a) Faktor lingkungan, faktor lingkungan seperti lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik mempengaruhi kenyamanan

³⁶ Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV. Rajawali, 1990), hal. 9

kita dalam belajar dan lingkungan sosial dapat mempengaruhi kita, seperti bila kita dikelilingi oleh lingkungan yang suka belajar maka kita akan terbawa menjadi orang yang suka belajar.

- b) Lingkungan instrumental, faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar yang telah direncanakan.³⁷

5. Pengaruh Penggunaan media kartu terhadap motivasi dan hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Sedangkan Motivasi belajar juga sangat berperan pada kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dengan motivasi belajar yang kuat, siswa akan lebih memiliki ketahanan dan ketekunan belajar serta akan lebih mudah memaknai pembelajaran yang sedang dilakukannya. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, yang berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

³⁷ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012) hal. 90

Proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan lancar jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media *visual* merupakan salah satu jenis media yang mampu menampilkan materi dengan jelas dan menarik, selain itu dalam penggunaannya media ini dapat menggambarkan materi secara nyata hal yang bersifat verbal menjadi konkrit yang dapat mendukung isi materi pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Hamalik yang dikutip Arsyad tentang manfaat pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar yang "... Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan, serta memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa"³⁸.

Selain media berpengaruh terhadap motivasi, media juga berpengaruh dengan Hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil suatu penilaian setelah individu melakukan suatu kegiatan belajar dan diwujudkan dalam angka maupun simbol. Hasil belajar yang baik dapat dicapai dengan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien.

Suatu proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan

³⁸ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007). Hal, 15

media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menentukan tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi.

Menggunakan media kartu, dalam proses kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan siswa akan menjadi lebih aktif berpartisipasi, selain itu siswa akan lebih jelas memahami materi ajar dan mudah mengingatnya. Hal ini tentu akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran menggunakan media kartu diharapkan akan lebih efektif dan efisien, sehingga hasil belajar semakin tinggi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka diduga ada hubungan antara penggunaan media kartu terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media kartu proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dengan sendirinya akan timbul motivasi belajar serta peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

B. Penelitian Terdahulu

No	Judul Skripsi	Hasil Penelitian	Perbedaan penelitian
1	Pengaruh penggunaan media visual terhadap prestasi belajar siswa SDN 02 Kendalbulur Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.	Dalam skripsi tersebut peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut: 1). Ada pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi belajar siswa. Diperoleh nilai sejumlah 2,121 dan sejumlah 2.060 sehingga ada pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi belajar siswa. 2). Ada pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa. Diperoleh nilai sejumlah 2,388 dan sejumlah 2.060 sehingga ada pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa. 3). Ada pengaruh yang signifikan kedua media (media grafis dan media proyeksi) terhadap prestasi belajar siswa. Diperoleh nilai sejumlah 20,721 dan sejumlah 3,32 sehingga ada pengaruh yang signifikan media grafis-proyeksi terhadap prestasi belajar siswa. ³⁹	Media yang diujicobakan ketika penelitian yaitu media grafis dan media proyeksi terhadap prestasi.
2.	Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai untuk kelas enam di SDN Palbapang baru kecamatan bantul kabupaten bantul daerah istimewa Yogyakarta.	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dikategorikan sangat layak. Dibuktikan dari hasil uji coba produk dan penilaian produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak	Media kartu yang diuji cobakan dominan berisi gambar, ada tulisan mengenai teknik melakukan senam lantai, agar siswa semangat dan mudah melakukan gerakan senam lantai.
3.	Pengembangan media pembelajaran kartu misteri untuk mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi fluida dinamis	Berdasarkan hasil data dan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan: 1).Dihasilkan media Kartu Misteri untuk materi fluida dinamis dengan kategori sangat baik yang layak digunakan untuk mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fisika materi fluida dinamis. 2). Besar pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik	Media yang diuji cobakan media kartu misteri yang berisi gambar dan tulisan dengan dikombinasi metode pembelajaran

³⁹ Diah Ayu, *Pengaruh Penggunaan Media visual Terhadap Prestasi Siswa SDN 02 Kendalbulur Tahun 2015-2016*, (Tulungagung: Tidak diterbitkan,2016), hal. 106

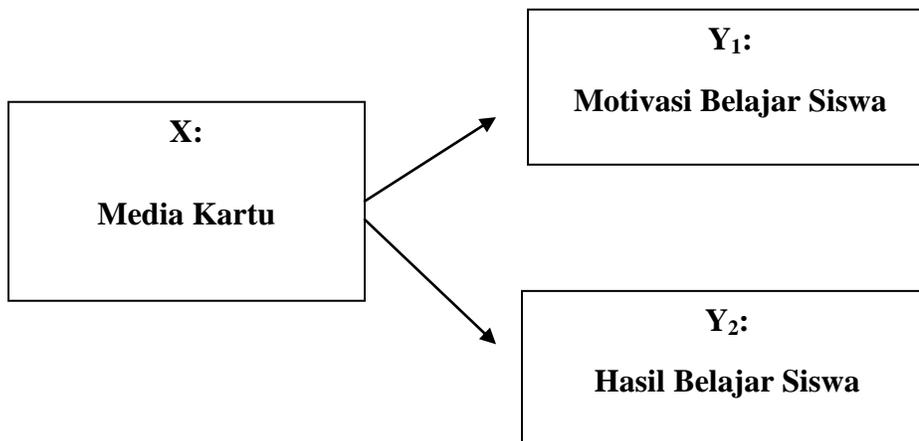
		adalah: a. Pada uji coba terbatas didapatkan data ketuntasan adalah sebanyak 30% Hasil presentase ketercapaian hasil belajar materi fluida dinamis dengan menggunakan media Kartu Misteri pada proses pembelajaran sebesar 67% dengan interpretasi cukup. b. Pada uji lapangan luas didapatkan data ketuntasan adalah sebanyak 78%. Hasil presentase ketercapaian hasil belajar materi fluida dinamis dengan menggunakan media Kartu Misteri pada proses pembelajaran sebesar 79,21% dengan interpretasi baik	karuta dan soal menjalar yang di desain sendiri oleh peneliti
4.	Pengaruh penggunaan media kartu terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SDI Al- Hakim Maron Boyolangu Tulungagung.		Media yang diujicobakan yaitu media visual berbentuk Kartu terhadap motivasi dan hasil belajar. Media kartu didesain menjadi dua ada kartu tanya dan kartu jawab yang dikombinasikan dengan permainan berkelompok, ceramah dan diskusi.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dibuat peneliti untuk memperoleh dalam mengetahui alur hubungan antar variabel. Pembahasan dalam kerangka berfikir ini menghubungkan antara perbedaan pembelajaran antara penggunaan media kartu dengan pembelajaran dengan tidak menggunakan media kartu terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Untuk mempermudah pemahaman arah dan maksud dari penelitian ini, penulis jelaskan dari penelitian dengan bagan sebagai berikut:

Kerangka Berfikir Penelitian



Berdasarkan gambar bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: pengaruh pembelajaran dengan media Kartu terhadap motivasi belajar siswa dan pembelajaran dengan media Kartu terhadap Hasil belajar siswa. Dimana pengaruh tersebut akan terlihat dari hasil yang diperoleh setelah pemberian treatment atau perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media Kartu sejumlah siswa yang menjadi sampel penelitian.

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁴⁰

Dari hasil telaah teoritis, dapat dijadikan hipotesa:

⁴⁰ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 87

Ada peningkatan yang signifikan penggunaan media Kartu terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas V SDI Al-Hakim Maron Boyolangu Tulungagung.