

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Media Pembelajaran 3D (tiga dimensi)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau disebut juga dengan “Pengantar”. Media Menurut kamus besar bahasa Indonesia yaitu suatu alat atau sarana untuk berkomunikasi. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasaaill) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Media merupakan segala bentuk perantara untuk menunjang dalam tercapainya kompetensi dasar dalam pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan kepada alat indera, digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima, sehingga pesan-pesan yang disampaikan dapat diterima dengan kongkrit, jelas dan mudah dimengerti.² Dapat ditarik kesimpulan, media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi agar apa yang disampaikan lebih mudah untuk difahami.

Sanjaya dalam bukunya Strategi Pembelajaran mengungkapkan bahwa kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha. Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2004), hal. 3.

² Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 114-115.

siswa dapat memperoleh pengetahuan.³ Mengenai hal demikian akan dibatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.⁴ Oleh karenanya proses pembelajaran yang dilakukan secara runtut dan benar dapat menumbuhkan kembali ide-ide yang berguna dalam pengembangan pembelajaran yang lebih baik lagi.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu interaksi antara guru, siswa, bahan ajar dalam suatu proses pembelajaran. Kemudian suatu pembelajaran akan kurang lancar apabila tidak ada sarana penyampaian pesan atau media yang digunakan. Oleh sebab itu, media merupakan alat yang sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan terutama dalam penyampaian informasi, agar materi bisa lebih diserap oleh siswa dan tentunya media juga membantu guru dalam penyampaian pesanya. Dengan demikian media pembelajaran dapat disimpulkan alat atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran.

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 163.

⁴ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 66.

Dilihat dari jenisnya media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.⁵ Media audio penangkapannya melalui media pendengaran, media visual menggunakan indra penglihatan, kemudian audio visual menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, sedangkan multimedia yaitu dengan melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung.

2. Pengertian Media Pembelajaran 3D (tiga dimensi)

Media 3D (tiga dimensi) adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media 3D dapat berbentuk seperti benda asli baik hidup maupun mati dan dapat juga berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.⁶ Jadi media 3D adalah sesuatu yang tampak dan dapat dilihat berbagai arah pandang, dan memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi, contoh kecil dari benda 3D adalah patung, boneka dan juga diorama.

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran ialah model atau boneka. Model merupakan tiruan dimensional dari beberapa objek asli yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan untuk dipelajari siswa dalam

⁵ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2013), hal. 54.

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal. 29.

wujud sebenarnya.⁷ Maka media pembelajaran 3D tentunya mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra sehingga penyampaian informasi lebih mudah.

3. Manfaat Media Pembelajaran 3D (tiga dimensi)

Media tiga dimensi memiliki kelebihan dibandingkan media dua dimensi. Hal ini karena sangat membantu untuk mewujudkan realitas yang tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga dapat diraba.⁸ Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaan dan memanfaatkannya. Hal tersebut tanpa harus memakai keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahanya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Manfaat media tiga dimensi menurut Moejiono yang dikutip oleh Daryanto ialah sebagai berikut:⁹

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Menyajikan secara kongkrit dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan obyek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

⁷ Sudjana, *Media...*, hal. 156.

⁸ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 95.

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 29.

4. Macam-Macam Media Pembelajaran 3D

Media 3D yang akan digunakan sebagai media pembelajaran hendaknya dibedakan berdasarkan tujuan benda tersebut. Paling tidak, terdapat tiga macam media 3D, yakni: (1) *unmodified real thing* (benda asli yang tidak dimodifikasi); (2) *Modified real things* (benda asli yang telah dimodifikasi), dan (3) *sepecimen* (sampel).

1. *Unmodified real thing*

Unmodified real thing atau benda asli yang tidak dimodifikasi adalah benda yang sebenarnya sebagaimana adanya, tanpa perubahan, kecuali hanya dipindahkan dari tempat aslinya. Benda-benda tersebut mempunyai beberapa ciri, diantaranya dapat digunakan, hidup, dalam ukuran yang normal, dapat dikenal dengan nama sebenarnya seperti anak ayam yang hidup.¹⁰

Menggunakan benda-benda nyata atau makhluk hidup dalam pembelajaran seringkali paling baik, dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, berat, bau serta manfaatnya.¹¹ Selain hal demikian, siswa juga akan lebih mudah memahami dan mengingat materi ketika didalamnya dihubungkan dengan sesuatu yang nyata dalam lingkungan yang sesungguhnya.

¹⁰ Munadi, *Media...*, hal. 108.

¹¹ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hal. 196.

Seorang guru apabila memungkinkan, hendaknya menggunakan benda asli dahulu sebelum menggunakan benda tiruan. Benda yang asli dapat diganti dengan benda tiruan lain apabila benda asli tersebut barang kali terlalu berat, besar, kompleks, mahal, bisa juga terlalu berbahaya untuk dipergunakan, tidak bisa disajikan kapan saja dan dimana saja dibutuhkan.

2. *Modified real things*

Benda asli yang telah dimodifikasi atau dimodel dapat dikatakan sebagai sesuatu yang dibuat dengan ukuran tiga dimensi, sehingga menyerupai benda aslinya untuk menjelaskan hal-hal yang tak mungkin dapat diperoleh dari benda sebenarnya.¹² Benda asli yang dibuat model biasanya benda yang sangat kecil seperti semut, besar seperti planet, atau sesuatu benda yang rumit seperti mesin, juga benda-benda yang tidak dapat dipindah seperti gedung, pasar, tempat wisata, dan lain sebagainya.

Modified real things adalah benda asli yang sudah modifikasi yang terkategori sebagai *mock-ups* (replika/tiruan/imitasi), miniatur dan *cutaways* (potongan-potongan). *Mock-ups* ialah benda asli versi yang disederhanakan, yang dibuat hanya bagian penting yang dibutuhkan (tidak seutuhnya). *Mock-ups* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sebab dapat mengkongkritkan yang abstrak dan juga dapat menarik perhatian.

¹² Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran Penerangan dan Penulhan*, (Jakarta: Gramedia, 1998), hal. 136.

Contoh dari *mock-ups* adalah benda tiruan bola langit, tata surya dan planetarium.

Pemilihan media jenis *modified real things* biasanya berdasarkan pertimbangan tempat atau factor ekonomi, oleh sebab itu disediakan atau dibuat dalam bentuknya yang mini (kecil); atau mungkin diperbesar untuk menunjang pebelajaran yang lebih jelas.

Jenis *modified real things* yang dibuat mini biasanya disebut miniatur dan diorama. Miniatur merupakan suatu model hasil penyederhanaan suatu realistik tetapi tidak menunjukkan aktivitas tidak menunjukkan suatu proses. Contoh dari miniatur adalah kapal dalam bentuk mini, truk dalam bentuk mini dan lain sebagainya.¹³

Kemudian diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil bentuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktifitas. Didalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi pula yang biasanya berupa orang-orangan, tumbuhan, rumah-rumahan dan lainnya. Contoh kecil dari diorama adalah bentuk dari kejadian yang menggambarkan suasana pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Bentuk lain pada *modified real thing* adalah *cutaways*, yaitu benda yang mengimplikasikan kepada alat-alat mekanik, seperti mesin, melalui

¹³ Yudhi, *Media Pembelajaran...*, hal. 108.

potongan yang telah dibuat untuk penelitian dari bagian-bagian yang tersembunyi. Contoh dari *cutaways* adalah anatomi.

3. *Specimens*

Sebagai ganti benda sebenarnya, selain model (*Modified real things*) dapat pula digunakan barang untuk contoh atau singkatnya barang contoh. Yang dimaksud barang contoh atau sepecimens ialah bagian dari jenis atau sebagian dari sekelompok benda yang sama untuk dijadikan contoh.¹⁴ Misalnya guru membawa buah pisang dan buah apel yang merupakan salah satu hasil perkebunan, ketika membahas materi tentang hasil perkebunan, specimens harus ada sangkut pautnya dengan materi yang dipelajari.

Menurut Yudhi Munadi, sebuah *specimens* terkadang tidaklah dimodifikasi, melainkan barang dari lingkungan. Seringkali dikatakan sebagai contoh dari suatu benda dalam grup atau kategori yang sama. *Specimens* yang biasanya digunakan sebagai media pembelajaran adalah kemasan botol, box, dan lain-lain.¹⁵ Jadi benda yang tergolong dalam *specimens* adalah benda yang mudah ditemui dan tentunya tidak menyulitkan memperolehnya.

¹⁴ Suleiman, *Media Audio-Visual...*, hal. 136.

¹⁵ Yudhi, *Media Pembelajaran...*, hal. 109-110.

5. Syarat Efektifitas Media 3D (tiga dimensi)

Untuk menunjang keefektifitasan dalam proses pembelajaran terdapat syarat-syarat yang perlu diperhatikan, antara lain sebagai berikut: ¹⁶

1. Media visual tiga dimensi harus dapat dilihat oleh semua yang sedang belajar secara bersama-sama. Hal demikian dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang dipergunakan harus cukup besar atau jelas ketika dilihat bersama-sama. Kemudian jika tidak memungkinkan bisa juga menggunakan media dengan bentuk yang penting-penting saja yang kemudian dapat dilihat dengan jelas untuk kemudian seluruh benda dipelajari bergantian secara kelompok atau perorangan.
2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memeriksa media tiga dimensi yang digunakan. Siswa ketika disuguhkan akan mengundang rasa penasarannya untuk meraba dan memeriksanya. Oleh karenanya, guru sebisa mungkin memberi kesempatan siswa untuk menyentuh dan ketika membuat media tiga dimensi hendaknya menggunakan benda yang aman. Kemudian pengalaman menyentuh akan membuat siswa lebih mengingat materi yang disampaikan.
3. Untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan *unmodified real thing*, *modified real thing* maupun *specimens* hendaknya diintegrasikan dengan media yang lain.

¹⁶ Zaini, *Pengembangan Kurikulum...*, hal. 98-99.

4. Memperlihatkan media tiga dimensi pada waktu diperlukan saja, hendaknya media visual tiga dimensi disimpan terdahulu jika belum waktunya dipergunakan. Sebab jika media tersebut dipajang terus menerus akan mengurangi keterkaitan siswa terhadap media ketika waktunya diperlukan.

6. Media Diorama

Diorama merupakan alat peraga yang sangat menarik. Diorama adalah sebuah pemandangan 3D (tiga dimensi) untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil.¹⁷ Benda yang kecil tersebut bisa berupa hewan-hewan, orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain sebagainya. Yang bisa dibuat diorama misalnya keadaan pasar, perkebunan, lingkungan sekolah, taman dan lain-lain. Oleh karenanya diorama tampak seperti dunia sebenarnya yang berukuran mini.

Menurut Subana, sebagaimana yang dikutip Ismilasari dan Hendartono bahwa kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Kelebihan lainnya dari media diorama adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi pengguna untuk

¹⁷ *Ibid*, hal. 97.

mendapatkan pengalaman belajar.¹⁸ Dengan penggunaan media diorama siswa akan lebih merasa penasaran dan mengingat, sebab yang ada dalam diorama merupakan benda-benda yang nampak seperti dunia sebenarnya.

Kalau daya tarik sebuah diorama sudah habis, segera simpan. Dan kalau diorama akan dipakai kembali berulang-ulang ia harus mendapat tempat penyimpanan yang baik. Jangan biarkan benda yang sudah dibuat dengan susah payah itu tergeletak dan berdebu di sudut ruangan setelah habis kegunaannya, di mana tak seorang pun akan memandangnya lagi.¹⁹ Di Monumen Nasional Jakarta terdapat diorama-diorama yang sangat menarik untuk memvisualisasikan sejarah bangsa Indonesia (gambar 2.1) dengan tujuan sejarah bangsa tidak mudah dilupakan.

Gambar 2.1

Pembacaan teks proklamasi



Sumber : <https://artsandculture.google.com/exhibit/diorama-sejarah-indonesiamodern/GgKSp CHzEM15Iw?hl=id>.

¹⁸ Yaashinta Ismilasari dan hendartono, “*Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi*”, dalam *JPGSD*, Vol 01 No.02 Tahun 2013, hal. 4.

¹⁹ Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio-Visual*, (Jakarta, Gramedia, 1988), hal. 147.

7. Media Boneka Tongkat

Boneka merupakan salah satu bentuk tiruan dari bentuk manusia, tumbuhan dan binatang. Sebagai media pembelajaran, boneka dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Penggunaan boneka dalam pendidikan telah eksis sejak tahun 1940-an di Amerika. Di Indonesia, penggunaan boneka sudah lumrah, misalnya wayang golek (di Jawa Barat) dipergunakan untuk memainkan ceritera Mahabarata dan Ramayana.²⁰

Wayang sendiri adalah karya seni yang penuh dengan cita, rasa, dan makna. Ada makna religious didalamnya. Kaya dengan etika dan pesan moral ketika dimainkannya. Wayang juga disebut sangat mampu untuk mengikuti perkembangan zaman. Memang, ada pergeseran dalam perjalanan kesenian wayang ini seiring dengan lajunya arus modernisasi. Wayang saat ini tidak sama dengan wayang masa lampau dan wayang masa depan tidak sama dengan wayang masa kini. Akan tetapi, setiap masa dan perubahannya tidak mempengaruhi jati dirinya.²¹

Nanda mengatakan bahwa media jenis wayang merupakan seni kerajinan yang masih sangat erat hubungannya dengan keadaan sosiokultural dan religi bangsa Indonesia. Selain menarik bagi peserta didik untuk proses

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 33.

²¹ Ali Rif'an, *Buku Pintar Wayang*, (Yogyakarta: Garailmu, 2010), hal. 11-13.

pembelajaran, media jenis wayang juga sekaligus dapat melestarikan budaya khususnya tradisi Jawa dan memelihara kebudayaan tradisional dengan baik.²²

Dalam lingkup masyarakat, wayang hanya digunakan dalam cerita atau legenda Jawa. Namun, dengan kemajuan dan perkembangan zaman, wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang menarik dan unik. Media wayang dapat diciptakan dengan bahan-bahan yang mudah.²³

Dengan adanya perkembangan zaman, wayang telah berkembang secara kreatif dengan macam-macam boneka yang dibedakan atas: boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka); boneka jari (dimainkan dengan jari tangan); boneka tongkat seperti wayang-wayangan; boneka tali sering disebut marionet (cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki); boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa media boneka tongkat adalah pengembangan dari wayang, yang saat ini dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berupa karangan cerita yang menyerupai manusia atau hewan, yang cara memainkannya dengan menggunakan tongkat.

²² Nanda, *Ensiklopedi Wayang*, (Yogyakarta: Absould, 2011), hal. 11.

²³ Rizki Oktavianti & Agus Wiyanto, *Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang, Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD*, (Mimbar Sekolah Dasar1 (1), 2014), hal 70.

²⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 33.

Kelebihan media boneka adalah dalam penggunaannya efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; tidak memerlukan ketrampilan yang rumit; dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.²⁵ Maka, sangat cocok sekali apabila media boneka digunakan untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

B. Tinjauan Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Yang dimaksud dengan “motif” merupakan segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Apabila siswa tidak melakukan apa yang dilakukan seperti temanya, maka perlu diselidiki apa penyebabnya. Penyebabnya sendiri pun dalam setiap diri siswa beragam, ada yang berkemungkinan siswa tidak mampu, malas, malu, sakit, benci, bosan, sibuk mengerjakan tugas yang lain, ada permasalahan dengan temanya atau dengan keluarganya, dan lain sebagainya. Dengan motivasi diharapkan siswa memiliki keinginan, minat dan bersedia melakukan sesuatu.

Menurut asal katanya, motivasi berasal dari bahasa latin *movere* yang berarti menggerakkan. McDonald sebagaimana yang dikutip oleh Angkowo dan Kosasih menjelaskan motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. Sedangkan Martin Handoko

²⁵ *Ibid*, hal. 33.

sebagaimana juga yang dikutip oleh Angkowo dan Kosasih mengungkapkan bahwa motivasi adalah sesuatu tenaga atau faktor yang ada dalam diri manusia, yang menimbulkan, yang mengarahkan, yang mengorganisasikan tingkah lakunya.²⁶ Motivasi belajar sendiri adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perananya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.²⁷

Motivasi sangat memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran. Motivasi adalah “pendorongan”, suatu usaha yang didasari agar mempengaruhi tingkah laku seseorang supaya terdorong hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga tercapai hasil atau tujuan tertentu.²⁸ Bila tidak ada motivasi maka proses pembelajaran tidak akan terjadi kemudian motivasi dapat dipengaruhi dari proses dan hasil belajar. Motivasi yang dimiliki dan dibawa oleh peserta didik berpengaruh kuat dengan apa dan bagaimana mereka belajar. Apabila peserta didik mempunyai motivasi selama proses pembelajaran, maka segala usahanya akan berjalan dengan lancar dan kecemasan akan menurun.²⁹

²⁶ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hal. 33-35.

²⁷ Sadirman, *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 75.

²⁸ M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 71.

²⁹ Hamzah & Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 193.

2. Fungsi Motivasi

Dalam suatu proses pembelajaran, motivasi sangat penting sekali, bahkan hasil belajar siswa banyak ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Semakin besar motivasi yang dimilikinya maka semakin besar juga hasil belajar yang akan dicapai. Dalam suatu kehidupan, motivasi mempunyai tiga fungsi dasar, yang akan dipaparkan sebagai berikut:³⁰

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, yang kemudian motivasi sebagai penggerak atau motor dari setiap kegiatan belajar.
- b) Menentukan arah kegiatan pembelajaran yaitu ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar menyuguhkan arah dan kegiatan yang hendak dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran.
- c) Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan yang harus dijalankan guna mencapai tujuan yang dimaksud dan mengesampingkan tindakan-tindakan yang tidak bermanfaat.

3. Macam-Macam Motivasi

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Untuk itu diuraikan sebagai berikut:³¹

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan suatu hal yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan

³⁰ *Ibid*, hal. 195-196.

³¹ M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 94.

belajar. Contoh dari hal demikian adalah perasaan siswa untuk menyenangi materi dan merasa butuh akan materi tersebut untuk masa depan kelak.³²

Seorang siswa yang tidak memiliki motivasi intrinsik akan kesulitan sekali dalam melakukan aktivitas belajar secara terus menerus, juga sebaliknya siswa yang dalam dirinya tertanam motivasi intrinsik akan selalu ingin melakukan aktivitas belajar secara terus menerus. Siswa yang dalam dirinya memiliki motivasi intrinsik maka cenderung akan menjadi pribadi yang berpengetahuan, terdidik, yang memiliki keahlian dalam bidang tertentu. Gemar belajar merupakan aktivitas yang tidak pernah terlepas dari kegiatan siswa yang memiliki motivasi intrinsik.³³

Motivasi intrinsik dalam proses belajar memiliki pengaruh yang lebih efektif, yang tercerminkan sebagai berikut:³⁴

1. Dorongan ingin mengerti dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
2. Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju.
3. Adanya keinginan untuk meraih prestasi.
4. Adanya sadar kebutuhan untuk mengausai ilmu atau pengetahuan yang berguna untuk dirinya.

³² *Ibid*, hal. 195.

³³ Alimudin S Miru, *Hubungan Antara Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Diklat Intalasi Listrik Siswa SMK Negri 3 Makasar*, (Makasar: Jurnal Tidak Diterbitkan, 2009).

³⁴ H. Bahruddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010), hal. 23.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan hal dan suatu keadaan yang datang dari luar diri siswa, yang juga mendorongnya melakukan kegiatan belajar. Contoh dari motivasi ekstrinsik yakni peraturan atau tata tertib sekolah, reward yang berupa hadiah maupun pujian, suri tauladan dari orang-orang di sekeliling, dan lain sebagainya. Jika ada kurangnya respon dari lingkungan yang positif maka akan mempengaruhi semangat belajar seseorang akan lemah.³⁵

4. Unsur- unsur yang mempengaruhi motivasi belajar

Dalam kerangka pendidikan formal, motivasi belajar tersebut ada dalam jaringan rekayasa pedagogis guru. Dengan tindakan pembuatan persiapan mengajar, pelaksanaan belajar mengajar, maka guru menguatkan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, dilihat dari segi emansipasi kemandirian siswa, motivasi belajar semakin meningkat pada tercapainya hasil belajar. Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruhi oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Berikut adalah unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa:³⁶

a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan belajar berjalan, makan makanan yang lezat, berebut permainan,

³⁵ Hamzah & Nurdin, *Belajar dengan...*, hal. 195-196.

³⁶ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 97-

dapat membaca, dapat menyanyi, dan lain-lain selanjutnya. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan dikemudian hari menimbulkan cita-cita di kehidupannya. Timbulnya cita-cita dibarengi dengan tumbuhnya akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan. Timbulnya cita-cita juga dibarengi oleh perkembangan kepribadian.

Dari segi emansipasi kemandirian, keinginan yang terpuaskan dapat membesarkan kemauan dan semangat belajar. dari segi pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau juga hukuman akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan, dan kemudian menjadi cita-cita. Keinginan berlangsung sesaat atau dalam jangka waktu singkat, sedangkan kemauan dapat berlangsung dalam waktu yang lama. Kemauan telah disertai dengan perhitungan akal sehat. Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk “ menjadi seorang...” (gambaran ideal seperti pemain bulu tangkis dunia, misalnya) akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan perilaku belajar. Misalnya siswa tersebut akan rajin berolah raga, melatih napas, berlari, meloncat, disamping tekun berlatih bulu tangkis. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar instrik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan menyebabkan suatu aktualisasi diri.

b. Kemampuan Siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Keinginan membaca perlu dibarengi dengan kemampuan mengenal atau mengucapkan bunyi huruf-huruf. Kesukaran mengucapkan huruf “r” misalnya, dapat disertai dengan drill / melatih ucapan “r” yang benar. Latihan berulang kali menyebabkan terbentuknya kemampuan mengucapkan “r”. dengan didukung kemampuan mengucapkan “r”, atau kemampuan mengucapkan huruf-huruf yang lain, maka keinginan anak untuk membaca akan terpenuhi. Keberhasilan membaca suatu buku bacaan akan menambah kekayaan hidup. Keberhasilan tersebut memuaskan dan menyenangkan hatinya. Secara perlahan-lahan terjadilah kegemaran membaca pada anak yang semula sungkar mengucapkan huruf “r” yang benar. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

c. Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang kenyang, sehat, dan gembira akan mudah memuaskan perhatian. Anak yang sakit akan enggan belajar. Anak yang marah-marah akan sulit memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Sebaliknya,

setelah siswa tersebut sehat ia akan mengejar ketertinggalan pelajarannya. Siswa tersebut akan senang hati membaca buku-buku pelajaran agar ia memperoleh nilai rapor baik., seperti sebelum sakit. Dengan kata lain, kondisi jasmani dan rohani siswa berpengaruh pada motivasi belajar.³⁷

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan jasmani individu. Jika jasmani seseorang terganggu, kondisi tersebut akan menyebabkan terganggunya kegiatan orang tersebut. Contohnya: orang yang kurang gizi, maka kemampuan belajarnya akan berada dibawah orang lain yang tidak kekurangan gizi. Ia biasanya kan cepat lelah, mudah mengantuk, melamun, sehingga sulit dalam menangkap materi.³⁸

d. Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan masyarakat. Sebagai anggota masyarakat maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, ancaman rekan yang nakal, perkelahian anatar siswa, akan mengganggu kesungguhan belajar. Oleh karena itu kondisi lingkungan yang sehat, kerukunan hidup, ketertiban pergaulan perlu ditingkatkan mutunya. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

³⁷ *Ibid*, hal. 198.

³⁸ Angkowo & Kosasih, *Optimalisasi Media...*, hal. 37.

e. Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayannya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. lingkungan siswa yang berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, dan pergaulan juga mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film semakin menjangkau siswa. Kesemua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar. Dengan melihat tayangnya televisi tentang pembangunan bidang perikanan di Indonesia Timur misalnya, maka seseorang siswa tertarik minatnya untuk belajar dan bekerja di perikanan. Pembelajar yang masih berkembang jiwa raganya, lingkungan yang semakin bertambah baik berkat dibangun, merupakan kondisi dinamis yang bagus bagi pembelajaran. Guru profesional diharapkan mampu memanfaatkan surat kabar, majalah, siaran radio, televisi, dan sumber belajar disekitar sekolah untuk memotivasi belajar.³⁹

f. Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa

Guru adalah seorang pendidik profesional. Ia bergaul setiap hari dengan puluhan atau ratusan siswa. Interaksi efektif pergaulannya sekitar lima jam perhari. Rata-rata pergaulan guru dengan siswa di SD misalnya, berkisar antara 10-20 menit per siswa. Intensitas pergaulan tersebut

³⁹ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 199.

mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa siswa. Dengan kata-kata yang arif seperti “suaramu membaca sangat merdu” saat siswa kelas satu SD, maka pujian guru tersebut dapat menimbulkan kegemaran membaca.

Guru adalah pendidik yang berkembang. Tugas profesionalnya mengharuskannya dia belajar sepanjang hayat. Belajar sepanjang hayat tersebut sejalan dengan masyarakat dan lingkungan sekolah yang juga dibangun. Guru tidak sendirian dalam belajar sepanjang hayat. Lingkungan sosial guru, lingkungan budaya guru, dan kehidupan guru perlu diperhatikan oleh guru. Sebagai pendidik, guru dapat memilih dan memilih yang baik. Partisipasi dan teladan memilih perilaku yang baik tersebut sudah merupakan upaya membelajarkan siswa.

Upaya guru membelajarkan siswa terjadi di sekolah dan di luar sekolah. Upaya pembelajaran di sekolah meliputi hal-hal berikut: (i) menyelenggarakan tata tertib di sekolah, (ii) membina disiplin belajar dalam tiap kesempatan, seperti pemanfaatan waktu dan pemeliharaan fasilitas sekolah, (iii) membina belajar tertib pergaulan, dan (iv) membina belajar tertib lingkungan sekolah. Di samping penyelenggaraan tertib yang umum tersebut, maka secara individual tiap guru menghadapi anak didiknya. Upaya pembelajaran tersebut meliputi (i) pemahaman tentang diri siswa dalam rangka kewajiban tertib belajar, (ii) pemanfaatan

penguatan berupa hadiah, kritik, hukuman secara tepat guna, dan (iii) mendidik cinta belajar.⁴⁰

5. Ciri-ciri motivasi

Teori Psikoanalitik mirip dengan teori insting, tetapi lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia. Bahwa setiap tindakan manusia karena adanya unsur pribadi manusia yakni *id* dan *ego*. Tokoh dari teori ini adalah Freud.

Selanjutnya untuk melengkapi uraian mengenai makna dan teori tentang motivasi itu, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri-ciri motivasi. Motivasi yang ada di dalam diri seseorang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :⁴¹

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan, artinya siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat berulang-ulang.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya yang telah diyakini itu.

⁴⁰ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 100.

⁴¹ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi...*, hal. 83.

7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri di atas, berarti seseorang memiliki motivasi yang kuat. Ciri-ciri motivasi tersebut sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil baik, jika siswa tekun mengerjakan tugasnya, ulet dalam memecahkan berbagai masalah - masalah dan hambatan secara mandiri.

6. Motivasi dalam Proses Pembelajaran

Siswa akan cenderung mau belajar mengenai apa yang mereka ingin pelajari, dan siswa juga akan mengalami kesulitan mempelajari materi yang tidak menarik minat mereka. Jadi guru harus mampu memberi motivasi kepada siswa agar tercapai tujuan pembelajarannya. Menurut Salisbury sebagaimana yang dikutip oleh Angkowo & Kosasih bahwa guru dapat memberikan motivasi belajar, antara lain dengan cara:⁴²

1. Meningkatkan mutu pembelajaran. Dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan lima macam teknologi mendasar, yaitu berfikir sistematis, ilmu pengetahuan yang bermutu, desain sistem, manajemen perubahan, dan teknologi pembelajaran.
2. Mempengaruhi harapan siswa. Oleh karenanya, siswa dipercaya bahwa keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dapat menuntun dirinya

⁴² Angkowo & Kosasih, *Optimalisasi Media...*, hal. 44.

pada keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan serta sistem nilai mereka sebagai pribadi.

Dalam suatu proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan karena sebagian besar siswa tidak mempunyai motivasi kemungkinan besar tidak akan melakukan aktivitas belajar dengan baik. Maka dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengelola kelas, fasilitator, andimnistrator, mediator, demonstrator dan supervisor, akan tetapi juga sebagai motivator. Untuk itu, guru perlu menyebarkan rangsangan dan dorongan supaya siswa tekun dalam belajar.

Adapaun peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain sebagai berikut:⁴³

a) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi berperan untuk penguatan belajar jika seorang siswa yang belajar di hadapkan pada suatu masalah yang memerlukan penyelesaian, dan hanya dapat diselesaikan oleh bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

b) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Dalam memperjelas tujuan belajar, peran motivasi berkaitn erat dengan kemaknaan belajar siswa akan tertarik untuk belajar sesuatu, apabila yang dipelajari itu setidaknya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi siswa.

⁴³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara,2011), hal. 27-29.

c) Motivasi menentukan ketekunan belajar

Motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. sebaliknya juga, jika siswa kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama untuk belajar. dia mudah terpengaruh untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Hal tersebut dapat diartikan bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.

C. Tinjauan Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Burhanudin, dan Wahyuni dalam bukunya, belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.⁴⁴ Sementara itu menurut Ngalim Purwanto, belajar merupakan suatu perubahan tingkah lakuyang lebih baik, tetapi ada juga kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.⁴⁵

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencangkup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya soal penguasaan konsep mata pelajaran saja, melainkan juga penguasaan

⁴⁴ Bahrudin dan Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 24.

⁴⁵ M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan Cet ke-26*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 85.

kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam macam ketrampilan, cita-cita, serta keinginan dan harapan.⁴⁶

Hasil belajar dapat dimaknai juga sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian mengenai hasil belajar dipertegas oleh Nawawi sebagaimana yang dikutip oleh Susanto yang mengatakan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai paparan materi pelajaran tertentu.⁴⁷

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan dari aspek-aspek yang telah didapatkan siswa setelah pembelajaran. Sebab belajar sendiri merupakan suatu proses yang mendasari seseorang untuk berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam suatu kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, terkadang guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang mencapai keberhasilannya dalam belajar ialah anak yang bisa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.⁴⁸

⁴⁶ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 15.

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal . 4.

⁴⁸ *Ibid.*, hal. 5.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Seseorang siswa yang memiliki hasil belajar baik ataupun buruk bukan dipengaruhi oleh kemampuan kognitifnya saja, tetapi juga dipengaruhi faktor-faktor yang lain. Menurut Munadi yang sebagaimana dikutip oleh Rusman, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain yaitu: ⁴⁹

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum faktor fisiologis adalah faktor yang mengacu pada kondisi tubuh, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Keadaan demikian dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Faktor yang terkandung dari psikologi antara lain intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa. Pada dasarnya siswa memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal tersebut turut mempengaruhi hasil belajar.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, lingkungan ini meliputi lingkungan fisik atau alam dan dapat pula

⁴⁹ Rusman, *Media Pembelajaran...*, hal. 67.

berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Sedangkan lingkungan sosial misalnya manusia maupun hal-hal lainnya. Karena itu sekolah hendaknya mendesain ruangan yang nyaman dan mendirikan bangunan tersebut dalam lingkungan yang kondusif untuk belajar.

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Kemudian faktor ini meliputi kurikulum, guru, serta sarana dan fasilitas.⁵⁰

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis dan faktor dari luar (eksternal) yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Demikianlah faktor penghambat yang hendaknya sebagai guru harus tau dan paham dalam bertindak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

⁵⁰ *Ibid*, hal. 68.

D. Tinjauan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut istilah, sejarah merupakan sesuatu yang tersusun dari serangkaian peristiwa masa lampau, keseluruhan pengalaman manusia dan sejarah sebagai suatu cara yang diubah-ubah, dijabarkan dan dianalisa. Sejarah sendiri menyuguhkan pemahaman akan arti yang memiliki sifat objektif tentang masa lampau, dan hendaknya difahami sebagai suatu peristiwa itu sendiri. Adapun pemahaman lain yang menyatakan sejarah menunjukkan makna yang subjektif, sebab masa lampau itu telah menjadi sebuah kisah atau cerita, yang dimana terkandung proses pengikisan itu terdapat kesan yang dirasakan oleh sejarawan berdasarkan pengalaman dan lingkungan pergaulan yang menyatu dengan gagasan tentang peristiwa sejarah.⁵¹ Arti dari kebudayaan adalah manifestasi atau penjelmaan dari kerja manusia dalam arti yang seluas luasnya. Kemudian Islam dapat diartikan agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Tuhan kepada manusia melalui Muhammad sebagai Rasul⁵² dan yang datangnya dari Allah baik dengan perantara malaikat Jibril, maupun langsung kepada Nabi Muhammad SAW.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah yang secara substansial memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati

⁵¹ Yatimin Abdullah, *Studi Islam Kontemporer*, (Jakarta: Amzah 2006), hal. 17.

⁵² H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hal. 144-115.

sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan juga kepribadian siswa.⁵³

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:⁵⁴

- a) Membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Nabi Muhammad SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b) Membangun kesadaran siswa akan pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, hingga masa depan.
- c) Melatih kekritisan siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam *ibrah* dari peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya

⁵³ M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departmen Agama Republik Indonesia: 2009), hal. 14.

⁵⁴ Kemenag RI, *Modul Pengembangan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Islam, 2010), hal. 14.

dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain sebagainya.

3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Pada Madrasah Ibtidaiyah, ruang lingkup mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam antara lain meliputi:⁵⁵

- a) Sejarah masyarakat arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b) Terpapar dahwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahanya dalam dakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW ke Thaif, Peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW.
- c) Keadaan masyarakat Yastrib Sebelum Nabi Muhammad SAW, Peristiwa sejarah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib, Hijrah Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathu Makkah*, hingga peristiwa akhir hayat Nabi Muhammad SAW.
- d) Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- e) Sejarah perjuangan tokoh agama islam di daerah masing-masing.

⁵⁵ *Ibid*, hal. 16.

E. Peneitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media 3D Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar” sebagai berikut:

1. Samsul Arifin dalam penelitiannya “Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I” tahun 2008. Hasil penelitan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media diorama (diorama daur hidup hewan) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan. Hal ini terbukti dari data yang memaparkan hasil belajar pada siswa meningkat dari pra tindakan ke siklus I yaitu dari 60,65 menjadi 68,48 dan dari siklus I ke siklus II yaitu dari 68,48 menjadi 81,3. Semua siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.⁵⁶
2. Purwosiwi Pandansari, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta” tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kreativitas menggambar busana pesta siswa sebelum menggunakan media diorama sebesar 94% atau 29 siswa dengan katagori cukup kreatif, 6% atau 2 siswa dengan katagori kreatif nilai terendah yang di peroleh 17 nilai tertinggi 26.

⁵⁶ Samsul Arifin, *Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I*, (Malang: 2008).

dengan rata-rata 20.83871. 2) kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media diorama sebesar 100% atau 31 siswa dengan katagori kreatif. Nilai terendah yang diperoleh sebesar 26 dan nilai tertinggi sebesar 31 dengan rata-rata 28.19354. 3) ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar $t = 16.084$ dan $p = 0,000$, karena nilai $p < 0,05$. Hal ini menunjukan bahwa 16.084 (16%) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Karya Rini dipengaruhi oleh media diorama.⁵⁷

3. Shinta Akhlakul Kharimah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI di MTs NU Sidoarjo” tahun 2017. Berdasarkan hasil penelitian ini ada beberapa kesimpulan yaitu penggunaan media diorama di MTs NU Sidoarjo tergolong sangat baik, hal ini dibuktikan dari hasil persentase angket sebesar 82,85% yang tergolong sangat baik, kemudian diketahui bahwa minat belajar peserta didik di MTs NU Sidoarjo sangat baik, hal ini terbukti dari hasil analisis data yang didapat dari hasil persentase angket sebesar 84,7% yang tergolong sangat baik, lalu berdasarkan analisis data regresi linier sederhana Pengaruh penggunaan media diorama terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di MTs NU Sidoarjo terdapat pengaruh yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil analisis data

⁵⁷ Purwosiwi Pandansari, *Pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta*, (Yogyakarta: 2012).

menggunakan analisis regresi linier. Terdapat 16,4 % variabel minat belajar siswa dipengaruhi/dijelaskan oleh variabel penggunaan media diorama dan sisanya 83,6% dipengaruhi oleh faktor keluarga dan lingkungan. Berdasarkan pada besarnya pengaruh variabel Penggunaan media diorama terhadap minat belajar siswa menandakan bahwa faktor Penggunaan media diorama masih cukup kuat untuk meningkatkan minat belajar siswa.⁵⁸

4. Anisykurlillah Ika Murtiana, dengan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*” tahun 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan mean yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen sebesar 8,21 yang berada pada kategori sangat baik dan rata-rata post-test kelompok kontrol sebesar 7,52 yang berada pada kategori baik. Selisih nilai rata-rata post-test kedua kelompok tersebut sebesar 0,69.⁵⁹
5. Yunia Bintarti, dengan penelitian yang berjudul “*Penggunaan boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng kelas II SDN Dawung 2*”

⁵⁸ Shinta Akhlakul Kharimah, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI di MTs NU Sidoarjo*, (Surabaya: 2017).

⁵⁹ Anisykurlillah Ika Murtiana, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015).

Kediri” tahun 2013. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka tongkat mampu meningkatkan kemampuan menyimak dongeng. Kemampuan menyimak dongeng siswa meliputi pemahaman literal, reorganisasi, dan inferensial. Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai tes tahap pra-tindakan yaitu 68,6 dengan ketuntasan belajar 32%, pada siklus I meningkat menjadi 73,5 dengan ketuntasan belajar 48%, pada siklus II meningkat menjadi 82,76 dengan ketuntasan belajar 80%.⁶⁰

6. Hardianti Lestari, dengan penelitian yang berjudul “*Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Media Boneka Tongkat Di Kelas III SDN Kedungkandang 2 Kota Malang*” tahun 2017. Dari penelitian ini, menunjukkan menunjukkan hasil sebagai berikut. 1) Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas II SDN Kedungkandang 02 Kota Malang yang diajar dengan menerapkan model NHT mengalami peningkatan nilai rata-rata post-test sebesar 3,24%. Kedua, Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas II SD Negeri Kedungkandang 02 Malang yang diajar tanpa menerapkan model NHT mengalami peningkatan nilai rata-rata post-test sebesar 2,96%. Ketiga hasil uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,094 > 2,010$) sehingga H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa

⁶⁰ Yunia Bintarti, “*Penggunaan boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng kelas II SDN Dawung 2 Kediri*”, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013).

yang diajarkan melalui penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*.⁶¹

7. Putri Adi Abdul Haris, dengan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (Ctl) Berbantuan Media Boneka Tongkat Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di Sdn Kebonsari 01 Jember*” tahun 2019. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) berbantuan media boneka tongkat dengan metode konvensional, tema daerah tempat tinggalku terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebonsari 01 Jember semester 2 Tahun ajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan Rata-rata nilai kognitif yang diperoleh melalui post-test pada kelas eksperimen sebesar 83,94 dan kelas kontrol 58,00. dan Rata-rata nilai afektif yang diperoleh melalui observasi pada kelas eksperimen sebesar 76,13 dan rata-rata nilai afektif pada kelas kontrol sebesar 58,9. Rata-rata nilai psikomotorik yang diperoleh melalui observasi pada kelas eksperimen 83,71 dan pada kelas kontrol 55,30. Hasil perhitungan ER menunjukkan model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) berbantuan media boneka tongkat lebih efektif sebesar 36,55 % pada hasil belajar kognitif, 40,87 % pada hasil belajar afektif, dan 25,53 % pada hasil belajar psikomotorik, dari hasil perhitungan ER menunjukkan

⁶¹ Hardianti Lestari, “*Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Media Boneka Tongkat Di Kelas III SDN Kedungkandang 2 Kota Malang*”, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017).

bahwa penggunaan CTL (Contextual Teaching And Learning) berbantuan media boneka tongkat lebih baik jika dibanding hasil belajar terhadap ranah kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa yang diajar menggunakan metode konvensional.⁶²

8. Nila Rukmana Sari, dengan penelitian yang berjudul "*Pengaruh Media Boneka Tongkat Terhadap Motivasi Instrinsik dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MIN Rejotangan (MIN 5 Tulungagung)*" tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Adanya pengaruh yang signifikan media boneka tongkat terhadap motivasi instrinsik Hasil T-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media boneka tongkat terhadap motivasi instrinsik siswa kelas III pada mata pelajaran SKI. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. 2) Adanya pengaruh yang signifikan media boneka tongkat terhadap hasil belajar siswa. Dari T-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan motivasi terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran SKI. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. 3) Adanya pengaruh yang signifikan media boneka tongkat terhadap motivasi instrinsik dan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran SKI MIN Rejotangan (MIN 5 Tulungagung). Dari hasil uji anova 2 jalur (manova)

⁶² Putri Adi Abdul Haris, "*Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (Ctl) Berbantuan Media Boneka Tongkat Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di Sdn Kebonsari 01 Jember*", (Jember: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019).

menunjukkan bahwa nilai keduanya $0,015 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.⁶³

9. Dwi Agus Setiawan, dengan penelitian yang berjudul “*Penerapan model CIRC berbantuan media boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam dongeng di kelas III SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran*” tahun 2013. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I yaitu 67,00% hanya 9 siswa saja yang berhasil belajar dengan mencapai angka diatas Standar Ketuntasan Minimal (SKM) sesuai dengan Standart Ketuntasan Minimal (SKM) yang telah ditentukan, sedangkan 12 siswa yang lain tidak tuntas belajar. Ketuntasan klasikal yang diperoleh dari siklus I pertemuan I yaitu sebesar 58%. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua rata-rata kelas 73,33% dan 13 siswa yang tuntas belajar sedangkan sisanya 8 siswa yang lainnya tidak tuntas belajar (gagal) ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I pertemuan kedua sebesar 62. Sedangkan pada Siklus II Pertemuan I rata-rata kelas mengalami sedikit peningkatan yaitu 74,52 terdapat 14 siswa yang tuntas dalam pembelajaran sedangkan sisanya 7 siswa yang lainnya tidak tuntas belajar. Ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II adalah sebesar 66% saja, sedangkan pada pertemuan II terdapat peningkatan dalam bercerita dongeng yaitu rata-rata kelas mendapatkan nilai 82,85 terdapat 16

⁶³ Nila Rukmana Sari, “*Pengaruh Media Boneka Tongkat Terhadap Motivasi Instrinsik dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MIN Rejotangan (MIN 5 Tulungagung)*”, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018).

siswa yang tuntas belajar, sedangkan sisanya 5 siswa yang lainnya tidak tuntas belajar (gagal) ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II pertemuan kedua 77%.⁶⁴

Tabel 2.1

Tabel Perbandingan Penelitian

Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
Samsul Arifin dengan penelitiannya “Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I”	<ul style="list-style-type: none"> a. Sama-sama meneliti media diorama b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar. c. Subyek Penelitian adalah kelas IV. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Samsul Arifin, menggunakan media diorama saja. b. Tujuan yang ingin dicapai motivasi belajar siswa. c. Lokasi penelitian. d. Mata pelajaran yang diteliti Sejarah Kebudayaan Islam.
Purwosiwi Pandansari, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini	<ul style="list-style-type: none"> a. Sama-sama meneliti media diorama. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Purwosiwi, menggunakan media diorama saja. b. Tujuan yang ingin dicapai motivasi dan hasil belajar siswa.

⁶⁴ Dwi Agus Setiawan, “Penerapan model CIRC berbantuan media boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam dongeng di kelas III SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran”, (Malang, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013).

Yogyakarta”		<p>c. Subyek dan lokasi penelitian.</p> <p>b. Mata pelajaran yang diteliti Sejarah Kebudayaan Islam.</p>
Shinta Akhlakul Kharimah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI di MTs NU Sidoarjo”	<p>a. Sama-sama meneliti media diorama.</p> <p>b. Mata pelajaran yang diteliti Sejarah Kebudayaan Islam.</p>	<p>a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Shinta Akhlakul Karimah, menggunakan media diorama saja.</p> <p>b. Tujuan yang ingin dicapai motivasi dan hasil belajar siswa.</p> <p>c. Subyek dan lokasi penelitian.</p>
Anisykurlillah Ika Murtiana, dengan penelitian yang berjudul “ <i>Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul</i> ”	<p>a. Sama-sama meneliti media diorama.</p> <p>b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar.</p>	<p>a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Anisykurlillah Ika Murtiana, menggunakan media diorama saja.</p> <p>b. Tujuan yang ingin dicapai motivasi belajar siswa.</p> <p>c. Subyek dan lokasi penelitian.</p> <p>d. Mata pelajaran yang diteliti Sejarah Kebudayaan Islam.</p>
Yunia Bintarti, dengan penelitian yang berjudul “ <i>Penggunaan boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan menyimak</i> ”	<p>a. Sama-sama meneliti media boneka tongkat.</p>	<p>a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Yunia Bintari, menggunakan media boneka tongkat saja.</p> <p>b. Tujuan yang ingin dicapai</p>

<i>dongeng kelas II SDN Dawung 2 Kediri”</i>		motivasi dan hasil belajar siswa. c. Subyek dan lokasi penelitian.
Hardianti Lestari, dengan penelitian yang berjudul “ <i>Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Media Boneka Tongkat Di Kelas III SDN Kedungkandang 2 Kota Malang”</i>	a. Sama-sama meneliti media boneka tongkat.	a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Hardianti Lestari, menggunakan media boneka tongkat saja. b. Tujuan yang ingin dicapai motivasi dan hasil belajar siswa. c. Subyek dan lokasi penelitian.
Putri Adi Abdul Haris, dengan penelitian yang berjudul “ <i>Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (Ctl) Berbantuan Media Boneka Tongkat Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di Sdn Kebonsari 01 Jember”</i>	a. Sama-sama meneliti media boneka tongkat. b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar.	a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Putri Adi Abdul Haris, menggunakan media boneka tongkat saja. b. Tujuan yang ingin dicapai motivasi belajar siswa. c. Subyek dan lokasi penelitian.
Nila Rukmana Sari, dengan penelitian yang berjudul “ <i>Pengaruh Media Boneka Tongkat Terhadap Motivasi Instrinsik dan Hasil</i>	a. Sama-sama meneliti media boneka tongkat. b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar.	a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Nila Rukmana Sari, menggunakan media boneka tongkat saja. b. Tujuan yang ingin dicapai

<i>Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MIN Rejotangan (MIN 5 Tulungagung)”</i>	c. Mata pelajaran yang diteliti Sejarah Kebudayaan Islam.	motivasi belajar siswa. c. Subyek dan lokasi penelitian.
<i>Dwi Agus Setiawan, dengan penelitian yang berjudul “Penerapan model CIRC berbantuan media boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam dongeng di kelas III SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran”</i>	a. Sama-sama meneliti media boneka tongkat.	a. Peneliti menggunakan media dioramadan boneka tongkat sedangkan penelitian Dwi Agus Setiawan, menggunakan media boneka tongkat saja. b. Tujuan yang ingin dicapai motivasi dan hasil belajar siswa. c. Subyek dan lokasi penelitian.

F. Kerangka Konseptual/ Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka berfikir menurut Moh. Uzer Usman ialah keterlibatan peserta didik dalam belajar mengajar erat kaitanya dengan sifat-sifat peserta didik. Baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif seperti motivasi, minat dan rasa percaya diri.⁶⁵

Berdasarkan uraian dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media 3D Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 14 Blitar. Dalam penelitian ini peneliti meneliti dua kelas, di mana

⁶⁵ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 27.

satu kelas diperlakukan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol, yaitu menggunakan metode ceramah. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan *post test* yang sama yang kemudian hasil dari *post test* tersebut dianalisis untuk menguji hipotesis. Dengan demikianlah akan diketahui apakah media 3D terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar SKI peserta didik. Selain *post test*, masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol juga diberikan angket mengenai motivasi belajar SKI peserta didik. Setelah itu data yang didapat dari angket dianalisis. Sehingga akan diketahui pengaruh penggunaan media 3D terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Oleh karenanya, dibandingkan juga hasil dari penelitian yang dilakukan antara kelas IVA dan kelas IVB. Supaya mudah dalam memahami maksud penelitian ini, penulis menjelaskan kerangka berpikir melalui bagan:

Bagan 2.1 Kerangka berpikir

