

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media secara harfiah artinya “perantara juga bisa dikatakan pengantar”. Menurut pendapat Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan adalah penyaluran pesan atau informasi.²¹ Arief S. Sadirman juga mengatakan bahwa media adalah sebagai alat untuk perantara atau pengantar suatu pesan kepada yang menerima pesan.²² Menurut Oemar Hamalik media itu sendiri berarti sebagai alat perantara antara guru dengan peserta didik.²³

Adapun menurut para ahli yang lain, Yusuf (1970) mengatakan media sebagai wadah dari pesan sebagaimana nantinya akan diteruskan kepada penerima pesan, yang akan disampaikan adalah pesan pembelajaran dengan begitu harapannya akan tercapinya suatu proses belajar yang lebih efektif lagi. Gerlach dan Ely (2016) mendefinisikan bahwa media dapat disimpulkan yaitu media adalah salah satu sumber informasi yang di gunakan secara singkat padat dan jelas.

Pengertian dari pembelajaran itu sendiri adalah “intruction” didalam bahasa Yunani itu sendiri *Instructus* artinya yaitu menyampaikan suatu pikiran atau ide yang sudah diolah menjadi suatu

²¹ Asnawir dan Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

²² Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1990), hal. 17

²³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 12

yang bermakna dari apa yang telah disampaikan. Dimana pengertian pembelajaran itu sendiri guru sebagai pusat pelaku perubahan peserta didik. Pembelajaran itu sendiri untuk manipulasi sumber-sumber belajar sebagaimana sebelumnya sudah termasuk usaha yang terencana dalam proses belajar.²⁴

Ada pula pembelajaran telah dijelaskan di UU pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 yang menyatakan sebagai berikut

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 mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.²⁵

Jadi sudah jelas bahwa pembelajaran sangat penting bagi peserta didik dan guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar selama proses belajar peserta didik lebih bersemangat.

Selama proses pembelajaran adalah suatu perencanaan peserta didik sebagai belajar. Tentunya tergantung peserta didik itu sendiri mereka ingin belajar dengan sungguh-sungguh atau tidak ketika pembelajaran. Ketika pembelajaran tidak hanya peserta didik dan guru pengajar sebagai pusat interaksi akan tetapi, semua yang ada di sekitar peserta didik atau yang sedang di gunakan sebagai sumber belajar itu juga termasuk sebagai bentuk berinteraksi.²⁶ Semakin baik interaksi

²⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 265-266

²⁵ Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas, (Jakarta: Dirjan pendidikan islam depag RI, 2003), hal. 4

²⁶ Uno, Hamzah.B, *Perencanaan pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 2

yang dimiliki peserta didik maka semakin baik pula belajarnya yang mereka dapatkan. Jadi peneliti dapat menyimpulkan pembelajaran adalah sebuah proses yang harus dikuasai oleh guru pengajar agar mereka dapat menciptakan proses belajar yang baik bagi semua peserta didik, sehingga mereka menyukai pembelajaran yang sedang diajarkan.

Menurut pendapat Rossi dan Breidle (1996) media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang akan diterapkan selama proses belajar dan juga bisa jadi suatu bahan pembelajaran peserta didik. Untuk menciptakan suatu proses belajar yang efektif dan efisien guru dan peserta didik perlu adanya alat bantu media pembelajaran, dimana nantinya media pembelajaran juga termasuk alat bantu berupa fisik maupun nonfisik, tergantung bagaimana guru mengaplikasikan media belajar kepada peserta didik yang mereka ajar. Ada pun media pembelajaran yang menyenangkan sangat membantu peserta didik karena dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan secara tidak langsung peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru. Ketika guru menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan tentunya peserta didik akan tertarik dengan semua yang diterapkan oleh guru sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Dapat di garis bawahi, bahwasanya media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang diterapkan guru pengajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas selama proses belajar peserta didik supaya

menjadi lebih baik.²⁷ Jadi, bisa ditarik kesimpulan media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu menyampaikan pesan selama proses belajar antara guru dengan peserta didik, dengan adanya media pembelajaran komunikasi guru dengan peserta didik menjadi lebih baik. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga mampu menarik minat belajar peserta didik dalam menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru.

Dari berkembangannya zaman yang semakin hari semakin maju dengan adanya alat teknologi, mengharuskan dan memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses belajar mengajar.²⁸ Semakin berkembangnya teknologi guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan oleh sekolah dan guru harus mampu untuk mengaplikasikannya sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Tidak hanya itu, guru juga bisa menggunakan alat yang murah untuk mencapai pengajaran yang diharapkan berjalan dengan maksimal.

Selain guru dapat menggunakan alat-alat yang disediakan dari sekolah, guru harus mampu mengembangkan alat-alat tersebut menjadi lebih baik yang akan nantinya di gunakan selama proses belajar mengajar. Ketika media pembelajaran belum tersedia maka, guru harus mengembangkan keterampilan membuat media

²⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Pretasi Pustaka, 2012), hal. 28

²⁸ Sanjaya, wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal.204

pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik.²⁹ Guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup berguna untuk mengembangkan media pengajaran menjadi lebih baik, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan dengan hasil yang maksimal maka perlu adanya media pembelajaran.
- 2) Mencapai tujuan pendidikan yang baik maka perlu adanya media yang menarik.
- 3) Mengetahui seluk-beluknya proses belajar mengajar peserta didik.
- 4) Metode mengajar dan media pendidikan harus ada hubungannya secara jelas.
- 5) Mengetahui manfaat atau pun nilai dari media itu sendiri.
- 6) Menggunakan secara tepat dan memilih media sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- 7) Mengenali jenis alat dan teknik media pembelajaran.
- 8) Setiap pembelajaran seharusnya menggunakan media pendidikan.
- 9) Mampu mengembangkan inovasi yang baik dari setiap media pendidikan.³⁰

Pendidikan sendiri tidak dapat dipisahkan dengan media pembelajaran berguna untuk mencapai pendidikan yang lebih baik dan juga salah satunya untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah. Dapat dikatakan secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut; 1) Sebagai bentuk menyalurkan pesan, informasi dan

²⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan kelima. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 2

³⁰ *Ibid*, hal. 3

bahan pelajaran peserta didik. 2) Sebagai komponen dalam pembelajaran berguna untuk merangang pembelajaran selama proses belajar. 3) Salah satunya sebagai bentuk fisik yang dapat merangsang dan menyajikan pesan selama proses belajar. 4) Termasuk sebagai alat komunikasi yang baik selama proses pembelajaran.³¹

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum Media Pembelajaran:

- 1) Media sebagai perangkat keras (*hardware*), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, di raba dengan panca indra
- 2) Media sebagai perangkat lunak (*software*), yaitu kandungan pesan dari perangkat keras yang merupakan isi yang akan di sampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media secara visual dan audio
- 4) Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar
- 5) Sebagai bahan komunikasi antar peserta didik dan guru
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara masal, kelompok, atau pun perorangan.
- 7) Sikap yang di terapkan di dalam ilmu.³²

Adapun ciri-ciri media pembelajaran di dalam kutipan Azhar Asyad diantaranya sebagai berikut:

³¹ Sanaky, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hal. 4

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan kelima. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 6-7

1) Ciri fiksatif

Ciri fiksatif sendiri dapat menggambarkan media sebagai alat yang dapat merekam dimana media tersebut dapat merekonstruksikan suatu peristiwa atau pun objek. Diantaranya seperti video, film, audio dengan begitu suatu peristiwa dapat direkam dengan baik atau bisa saja memutar peristiwa yang sudah terjadi.

2) Ciri manipulatif

Dimana ciri manipulatif ini tidak dapat dipisahkan oleh transformasi suatu kejadian atau pun objek. Dengan menggunakan gambar *time-lapse recording* peristiwa yang memakan waktu yang cukup lama bisa disajikan kepada peserta didik dalam dua atau tiga menit saja.

3) Ciri distributif

Ciri distributif ini sendiri ialah media memungkinkan semua objek atau kejadian di transportasikan dengan ruang. Sehingga kejadian disajikan berjumlah besar yang mencakup semua peserta didik dengan stimulus pengalaman yang sama.³³

c. Manfaat

Suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting metode mengajar dan media pengajaran yang harus mampu dikuasai oleh guru. Metode mengajar dan media sangat berkaitan satu

³³ *Ibid*, hal. 10

sama lainnya. Ketika memilih salah satu metode mengajar secara tidak langsung juga mempengaruhi media pembelajaran akan tetapi, masih harus melihat dari berbagai aspek lainnya, diantaranya harus melihat tujuan pembelajaran itu sendiri, respon dari peserta didik yang diterima setelah pembelajaran, menyesuaikan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses pembelajaran yang nantinya dapat memudahkan pemahaman peserta didik dengan materi yang telah disampaikan kepada guru, tidak hanya itu media juga mempengaruhi suhu, iklim dan bahkan lingkungan disekitar.

Menurut Hamalik berpendapat bahwasannya media pengajaran dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik. Adanya media pengajaran yang menyenangkan juga bisa membangkitkan motivasi peserta didik dan bahkan bisa mempengaruhi psikologis dari setiap peserta didik.³⁴

Manfaat media secara umum adalah memperlancar interaksi guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien selama proses pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi manfaat media diantaranya:

- 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

³⁴ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1989), hal. 27

- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari pendapat Kemp dan Dayton (1985) mengenai tentang manfaat dari media pembelajaran, ada pula manfaat media pembelajaran secara praktis di dalam proses belajar mengajar diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran itu sendiri sebagai penyajian pesan dan juga sebagai informasi sehingga dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang akan di terima oleh peserta didik.
- 2) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat memicuh motivasi setiap peserta didik, peserta didik juga bisa belajar sesuai dengan minat dan kemampuan yang mereka miliki.
- 3) Media pembelajaran bisa saja mengatasi keterbatasan indera, waktu dan ruang ketika diterapkan pada pembelajaran
- 4) Adanya media pembelajaran akan menimbulkan pengalaman yang sama dari setiap peserta didik, tidak hanya itu media pembelajaran juga mampu mendekatkan guru kepada peserta didik bahkan bisa saja mendekatkan kepada masyarakat. Misalnya kita berkunjung ke suatu wisata, kebun binatang, museum dst.

d. Pemilihan media

Ketika pemilihan media harus disesuaikan dan di tetapkan dengan materi yang akan disampaikan, adanya perencanaan yang baik untuk menyusun dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam pemilihan media yang tepat adapula prinsip-prinsip yang bisa dijadikan rujukan diantaranya sebagai berikut:

1) Prinsip efektifitas dan efisiensi

Di dalam pemilihan media pembelajaran juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif bagi peserta didik. Menerapkan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan efisiensi dari segi waktu, biaya maupun dari sumber lainnya.

2) Prinsip relevansi

Pemilihan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan relevansi antara media pembelajaran dengan materi yang akan di ajarkan kepada guru ke peserta didik. Dengan begitu ada keterikatan diantara keduanya sehingga mudah untuk di fahami.

3) Prinsip produktifitas

Banyak hal perlu di pertimbangkan ketika menerapkan suatu media pembelajaran, dari segi waktu, biaya, mendapatkan bahan untuk membuat media yang cocok dengan materi. Tidak hanya itu

apakah seseorang bisa membuatnya dan menggunakannya dengan baik dalam pembelajaran.³⁵

Selain prinsip-prinsip dalam media pembelajaran ada pula kriteria media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran harus selaras dengan materi pembelajaran.
- 2) Media yang di gunakan mampu mencakup isi dari pembelajaran.
- 3) Menyesuaikan suasana dan keadaan peserta didik.
- 4) Guru mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.
- 5) Mempertimbangkan ketersediaan bahan yang akan di gunakan.
- 6) Minimal mungkin dalam pengeluaran biaya untuk membuat media pembelajaran.
- 7) Media yang di terapkan memenuhi persyaratan menyesuaikan materi.³⁶

2. Media Kartu Pintar

Media kartu termasuk jenis media visual yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik agar dalam proses pembelajaran tidak jenuh dan menarik perhatian peserta didik yang akan menumbuhkan semangat belajar yang akan dimiliki peserta didik.³⁷

Peserta didik secara tidak langsung belajar sambil bermain dengan

³⁵ Musfiqon. Pengembangan media dan sumber pembelajaran. (Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 116-118

³⁶ *Ibid*, hal. 121

³⁷ Haris Budiman, *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*. (At-Tadzkiyya: Jurnal Pendidikan Islam, volume 7, november 2016), hal. 11

menggunakan media pembelajaran (permainan kartu). Menurut Peter Kline (2007) berpendapat, bahwa belajar seharusnya mampu membuat peserta didik merasa senang tidak merasakan tertekan. Jadi dalam pembelajaran seharusnya guru mampu menciptakan kelas yang kondusif.

Permainan media kartu bisa membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan di sampaikan kepada peserta didik karena, media kartu itu sendiri termasuk dalam bentuk yang inovatif sehingga mampu mengaktifkan peserta didik selama proses belajar.³⁸ Adapun pengertian media kartu itu sendiri adalah sekumpulan kartu dan memiliki pasangan masing-masing. Media kartu juga sangat mudah di buatnya dengan menggunakan kertas karton, kertas pelangi, kertas HVS atau kertas lainnya juga boleh.³⁹

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik maka, perlu adanya media yang menarik dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan media kartu pintar. Media kartu pintar yaitu media kartu yang mampu diaplikasikan di dalam proses belajar (belajar sambil bermain) sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dalam pelajaran. Media kartu ini didesain semenarik mungkin dengan diberikan gambar sehingga mampu mengikat daya tarik peserta didik. Media kartu

³⁸ Ninda Ayu Asmarawati, *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Karakter dengan Media Kartu Pintar pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Patangpuluhan Yogyakarta*, (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan PGSD FKIP Universitas PGRI), hal. 5

³⁹ Anggi Aristantya, Dkk, *Efektifitas Permainan Kartu Pintar Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*, Jurnal Bahasa Indonesia dan Sastra, hal. 10

pintar ini berupa informasi pelajaran yang dikemas dalam bentuk kartu tanya dan kartu jawab.⁴⁰

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Dari bahasa latin motivasi berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Sesuatu yang bisa di motivasi berarti terdapat daya dorong dan dapat bergerak. Motivasi atau motif merupakan dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak lainnya. Motif sendiri dapat diartikan sebagai daya penggerak untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu.⁴¹ Pengertian dari motivasi atau motif yaitu suatu dorongan, hasrat, keinginan dan tenaga penggerak lainnya yang dimiliki setiap individu. Sedangkan motif sendiri ialah untuk melakukan sesuatu dengan mempunyai tujuan tertentu yang ingin di capai.⁴²

Setiap individu memiliki motivasi yang berbeda-beda, tujuan dari motivasi itu sendiri berguna untuk mengubah seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Motivasi bisa dari dorongan yang dimiliki diri sendiri atau pun dari orang lain yang mampu memotivasi kita ke hal yang positif. Sedangkan motivasi belajar peserta didik adalah dorongan

⁴⁰ Bambang Surahmadi, *Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA*. (Jurnal Pendidikan Fisika, Volume IV. No. 1. Maret 2016), hal. 18-19

⁴¹ Purma Atmaja Prawira, *Psikologi dalam Prespektif Baru*. (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hal. 319

⁴² Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta:Klaimedia,2015), hal. 239

dan gerakan yang dimiliki peserta didik berguna untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mampu untuk menguasai materi pelajaran.⁴³

Motivasi belajar sendiri termasuk faktor psikis yang bersifat nonintelektual. Peserta didik yang mempunyai motivasi yang baik akan menumbuhkan gairah yang baik kepada peserta didik. Dengan begitu peserta didik mempunyai dorongan yang kuat untuk mempermudah dalam belajar. Sedangkan yang tidak memiliki motivasi belajar, mereka biasanya hanya terpaksa atau hanya sekedar seremonial dalam proses belajar.⁴⁴ Motivasi yang baik akan meningkatkan keinginan peserta didik atau melakukan sesuatu ke arah yang positif.

Motivasi yang baik dapat menimbulkan gairah, perasaan senang dan bahkan semangat yang dimiliki peserta didik. Adanya motivasi yang kuat dapat menimbulkan banyak energi berguna untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Motivasi dapat menimbulkan dorongan yang baik sehingga mampu untuk mencapai keinginan dari setiap individu itu sendiri. Dengan adanya harapan maka tumbuhlah rasa keinginan yang harus dipenuhi oleh karena itu kondisi seperti itu bisa dikatakan motivasi. Adapun proses motivasi ada tiga hal diantaranya sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang kuat akan mempengaruhi motivasi untuk mencapai apa yang diinginkan. Dengan begitu kegiatan yang dilakukan juga semakin kuat apabila motivasi semakin besar. Perilaku yang dimiliki individu saling berkaitan satu sama lain yang disebut proses

⁴³ Sardirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 70

⁴⁴ *Ibid*, hal. 74

motivasi. Ada tiga proses Adanya dorongan yang kuat dari suatu kondisi tertentu yang akan menimbulkan ketegangan atau tension.

- 2) Tujuan akan terbentuk melalui kegiatan atau pun tingkah laku yang nantinya akan menghilangkan ketegangan yang dimiliki setiap individu.
- 3) Untuk menghilangkan ketegangan sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.⁴⁵

Motivasi sendiri ada dua, ada yang di pengaruhi dari individu dan ada pula yang di pengaruhi dari luar individu. Motivasi yang di pengaruhi dari individu itu sendiri berarti ada keinginan yang harus di capai sedangkan motivasi yang di pengaruhi dari luar individu itu dipengaruhi oleh mereka bergaul, dari orang tua, guru, motivator dan lain sebagainya. Motivasi sendiri menurut para ahli, salah satunya Mc Donald (2013) yang menyatakan bahwa “*Motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*”. Jika di terjemahkan memiliki arti sebagai berikut “motivasi adalah perubahan energi yang dimiliki setiap individu dengan meningkatkan gairah yang ditandai dengan perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu”. Dapat di tarik kesimpulan bahwasannya pengertian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut, adanya energi, suasana yang menyenangkan, dan bahkan perasaan yang baik maka akan menimbulkan reaksi yang baik untuk mencapai tujuan yang di harapkan.

⁴⁵ *Ibid*, hal. 77

Untuk mencapai keberhasilan proses dalam pelajaran perlu adanya motivasi. Motivasi yang di tekan kepada peserta didik akan menimbulkan semangat belajar peserta didik. Ketika motivasi berhasil dimiliki peserta didik maka dapat tumbuh dengan sendirinya rasa semangat, serius mengikuti pelajaran dari guru, bertanggung jawab, disiplin dan lain sebagainya.

b. Fungsi motivasi dalam belajar

Ada tiga fungsi di dalam motivasi belajar diantaranya sebagai berikut:

- 1) Motivasi sendiri sebagai pendorong setiap individu. Jadi motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan.
- 2) Dapat menentukan arah perbuatan, maksudnya yaitu untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai dan memuhi keinginan dari setiap individu. Dengan begitu arah yang ingin di capai jelas sesuai dengan tujuan yang telah di inginkan.
- 3) Perbuatan akan di seleksi, maksudnya menyisikan hal-hal yang menghambat untuk mencapai suatu tujuan yang ingin di capai oleh karena itu lebih terfokus dengan apa yang sudah di rencanakan untuk mencapai tujuan yang di harapkan. Jadi, motivasi belajar yang baik akan menimbulkan hasil belajar yang baik dan tentunya memuaskan hati.⁴⁶

c. Macam-macam motivasi belajar

⁴⁶ *Ibid*, hal. 85

Motivasi belajar sendiri ada dua macam diantaranya motivasi belajar ekstrinsik dan motivasi belajar intrinsik. Dimana motivasi belajar ekstrinsik itu adalah belajar dari luar peserta didik itu sendiri misal, peserta didik mempunyai rasa takut kena hukuman dari guru maka mereka mengerjakan soal pekerjaan rumah yang telah di berikan pada guru.

Sedangkan motivasi belajar intrinsik yaitu berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri misalnya, peserta didik menyadari betul manfaat materi pelajaran untuk peserta didik.⁴⁷ Motivasi juga sangat penting dalam proses pencapaian keberhasilan atau gagalnya sebuah pelajaran yang akan nantinya bagaimana cara guru bertanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi peserta didik.

d. Pentingnya Motivasi dalam Upaya Belajar dan Pembelajaran

Sistem pembelajaran akan berjalan dengan baik tergantung dengan gurunya ketika mengajar. Semakin besar motivasi yang di berikan guru kepada peserta didik maka semakin besar keberhasilan belajar yang dimiliki peserta didik.⁴⁸ Adapula nilai-nilai motivasi diantaranya sebagai berikut:

- 1) Keberhasilan dan kegagalan peserta didik juga dapat di pengaruhi oleh motivasi yang dimiliki peserta didik itu sendiri.

⁴⁷ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta:Klaimedia,2015), hal. 254

⁴⁸ Hamalik Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 90

- 2) Pelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik yaitu menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan, minat, dan lain sebagainya.
- 3) Semakin besar kreatifitas dan imajinasi yang dimiliki guru pelajaran maka semakin besar motivasi yang akan di terima peserta didik, berguna untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik
- 4) Adanya upaya disiplin yang di terapkan kepada peserta didik, nantinya dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan dalam pelajaran yang di ajarkan oleh guru.
- 5) Penerapan motivasi pasti akan berkaitan dengan proses belajar mengajar.⁴⁹

e. Ciri-ciri Peserta Didik yang Memiliki Motivasi

Motivasi perlu dikembangkan kepada peserta didik dengan adanya motivasi dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Motivasi perlu dikembangkan agar semangat dalam belajar tidak menurun. Sadirman mengatahkan orang yang termotivasi memiliki ciri-ciri diantaranya sebagai berikut:

- 1) Ketika menghadapi tugas mereka menekuninya sampai benar-benar bisa.
- 2) Tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas, ketika mendapatkan tugas yang sulit maka akan di pecahkan dan mencari jalan keluarnya.

⁴⁹. *Ibid*, hal. 104

- 3) Minat yang dimilikinya sangatlah tinggi ketika proses belajar mengajar.
- 4) Suka mengerjakan tugas dengan sendiri tanpa mencontek tugas teman lainnya.
- 5) Selalu mempertahankan pendapat yang mereka miliki.
- 6) Sesuatu yang sudah mereka yakini pasti akan dipertahankannya.
- 7) Lebih suka mencari masalah dan memecahkan soal-soal yang sulit.⁵⁰

Hamzah B. Uno menyebutkan ciri-ciri orang yang memiliki motivasi yang baik diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mereka yang memiliki motivasi ditandai dengan mereka sangat ambisius dalam mengerjakan suatu hal apa pun itu.
- 2) Ada keinginan dan dorongan untuk terus menguasai pelajaran.
- 3) Mempunyai harapan dan cita-cita yang tinggi untuk masa depan yang lebih baik.
- 4) Memberikan hadiah kepada diri sendiri ketika sudah mencapai apa yang diinginkan sudah tercapai.
- 5) Membuat sesuatu yang menarik ketika belajar sehingga ingin terus belajar.
- 6) Mencari waktu dan tempat yang tepat ketika belajar, agar semua pelajaran yang di pelajari dapat di fahami dengan mudah.⁵¹

⁵⁰ Sadirman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 83

⁵¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukuran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 23

Dari berbagai pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi akan memiliki ciri-ciri diantara sebagai berikut:

- 1) Peserta didik tekun dalam semua pelajaran.
- 2) Peserta didik ulet dalam dalam memecahkan suatu masalah.
- 3) Peserta didik bangga dengan pencapaian prestasi yang mereka dapat.
- 4) Peserta didik memiliki sikap percaya diri yang tinggi.
- 5) Suka dengan tantangan yang baru.
- 6) Mudah bosan dengan tugas yang monoton.⁵²

4. Hasil Belajar

a. Belajar

Menurut Dimiyati Mahmud (2001) menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dimiliki seseorang ketika mereka sudah memiliki pengalaman. Belajar sendiri adalah sesuatu yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, yang terjadi sesuai dengan pengalaman masing-masing. Dapat diidentifikasi ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Melalui belajar akan menimbulkan perubahan tingkah laku, baik itu tingkah laku positif maupun negatif.
- 2) Melalui belajar akan menimbulkan tingkah laku yang berkaitan dengan kognitif, afektif, psikomotorik dan campuran.

⁵² *Ibid*, hal. 24

- 3) Melalui belajar akan timbul perubahan pada diri sendiri karena pengalaman yang mereka miliki.
- 4) Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan tingkah laku.
- 5) Belajar memerlukan proses yang baik, artinya tidak dapat dimiliki secara instan.
- 6) Lingkungan juga sangat berperan besar ketika belajar.⁵³

Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar itu sendiri sebagian dari proses kehidupan seseorang sehingga menjadi lebih baik. Adanya belajar akan mempengaruhi perubahan sifat, sikap dan perilaku. Belajar sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, dengan belajar wawasan seseorang menjadi luas. Belajar juga sangat membantu ketika kita, ingin meraih sebuah cita-cita.

b. Hasil Belajar

Menurut Winkel (1989) hasil belajar adalah memahami dua hal kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil itu sendiri ialah suatu bentuk perolehan yang akan di berikan kepada seseorang setelah melakukan suatu aktivitas tertentu. Sedangkan belajar yaitu sebagai tolak ukur perubahan seseorang secara individu. Adanya belajar maka akan di peroleh sebuah hasil belajar sesuai yang diinginkan.⁵⁴ Jadi, dapat disimpulkan dari kalimat diatas bahwa hasil belajar yaitu sebuah perubahan dari setiap seseorang melalui interaksi

⁵³ Sri Rumini, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta : UNY Pers, 2006), hal. 59-60

⁵⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 45

selama proses belajar berlangsung. Selama proses hasil belajar maka akan mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar itu sendiri ialah proses usaha sadar yang dimiliki setiap individu sebagai tolak ukur tercapai dan tidaknya tujuan dalam proses belajar yang telah ditetapkan di dalam peraturan sekolah. Adanya hasil belajar maka dapat diketahui tujuan yang telah ditetapkan di dalam sekolah itu bermanfaat atau tidak bagi peserta didik dan bagi guru.⁵⁵

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar dipengaruhi dari dua faktor yang pertama dari faktor internal dan ke dua faktor eksternal adapula pengertian dari kedua faktor tersebut diantaranya sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang terjadi karena dalam diri sendiri yang berkaitan dengan faktor fisiologis (jasmani) dan faktor psikologis (rohani).

a) Faktor fisiologis sendiri ialah dipengaruhi oleh kesehatan yang baik, ketika kesehatan tidak ada gangguan apa pun maka proses belajar akan berjalan dengan baik tanpa ada gangguan. Syaraf juga sangat berpengaruh selama proses belajar berguna untuk mengontrol kesadaran, ketika syaraf terganggu maka

⁵⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengejar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 33

proses belajar akan menurun. Tidak hanya itu pancaindra juga sangat berpengaruh dalam proses belajar.

- b) Faktor psikologis dari setiap orang berbeda-beda. Seperti halnya bakat seseorang, minat, bakat, motivasi dan bahkan perhatian hal ini sangat berpengaruh terhadap proses hasil belajar.⁵⁶

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu di pengaruhi dari luar diri seseorang. Bisa saja di pengaruhi karena faktor lingkungan sosial maupun lingkungan non sosial.

- a) Faktor lingkungan, dipengaruhi faktor fisik maupun lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan karena faktor fisik yaitu kita bisa nyaman selama proses belajar dan lingkungan sosial dimana lingkungan sangat berpengaruh terhadap proses belajar, ketika lingkungannya membuat kita nyaman maka akan tumbuh semangat belajar dan tidak mudah bosan dalam belajar.
- b) Faktor intrumental yaitu faktor yang keberadaannya sudah di rancang sesuai dengan proses belajar yang diharapkan. Dengan begitu hasil belajar yang sudah di rencanakan terlaksana dengan baik.⁵⁷

5. Dunia Tumbuhan (*Plantae*)

⁵⁶ Arief S. Sardiman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali, 1990), hal. 9

⁵⁷ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 90

Dunia tumbuhan (*Plantae*) yaitu kerajaan terbesar dari berbagai jenis tumbuhan. Tumbuhan memiliki berbagai fisiologis yang nantinya dapat di kelompokkan sesuai dengan jenisnya yang lebih kecil. Untuk pengelompokan tumbuhan ini disebut dengan klasifikasi atau taksonomi.⁵⁸

Klasifikasi atau taksonomi tumbuhan (*Plantae*) yaitu ilmu yang membahas tentang pengelompokan tumbuhan sesuai dengan jenisnya masing-masing. Taksonomi juga bisa disebut dengan taxa, di dalam taxa terbagi menjadi dua bagian diantaranya taxa mayor dan taxa minor.⁵⁹ Di antaranya taxa mayor dunia tumbuhan (*Plantae*) klasifikasinya ada enam macam diantaranya sebagai berikut:

- a. Divisi/Devisi
- b. Kelas/Classis
- c. Bangsa/Ordo
- d. Suku/Family
- e. Marga/Genus
- f. Jenis/Species

Sedangkan di taksonomi atau taxa minor meliputi dua hal sebagai berikut :

- a. Spesies
- b. Genus

Tumbuhan (*Plantae*) termasuk dalam organisme eukariotik dan juga memiliki klorofil oleh karena itu tumbuhan ini mampu membuat makanan sendiri. Tumbuhan (*Plantae*) memiliki banyak sel, di dalam sel-selnya terdapat dinding sel yang menghasilkan selulosa. Selulosa dalam

⁵⁸ Tuji Rochman Wati dan Heri Sismoro, *Analisis dan Perancangan Aplikasi Android Buku Dunia Tumbuhan (Plantae)*. Jurnal Dasi Vol 15 No. 1 Maret 2014, hal. 61

⁵⁹ *Ibid*, hal. 65

tumbuhan ini bermanfaat untuk memberikan penguatan di dinding sel tanaman.

Yang termasuk dalam kindom *Plantae* terdiri atas tumbuhan lumut (*Bryophyta*), tumbuhan paku (*Pterydophyta*), dan tumbuhan biji (*Spermatophyta*).⁶⁰ Sedangkan untuk tumbuhan biji terbagi menjadi dua diantaranya : tumbuhan biji terbuka (*Gymnospermae*) dan tumbuhan biji tertutup (*Angiospermae*).

a. Tumbuhan lumut (*Bryophyta*)

Tumbuhan lumut termasuk kumpulan tumbuhan kecil-kecil yang membentuk menjadi satu bagian yang utuh. Mereka mempunyai Organ penyerap hara dan organ fotosintetik akan tetapi, tumbuhan lumut ini tidak memiliki akar dan daun sejati pada umumnya yang dimiliki tumbuhan biasanya. Tumbuhan lumut ini suka hidup di daerah yang lembab, basah, suka menempel (*Epifit*), mereka bersifat *autotrof*. Lumut juga memiliki manfaat diantaranya sebagai obat hepatitis, sebagai bahan pengganti kapas dan lain sebagainya.

b. Tumbuhan paku

Tumbuhan paku atau juga sering di sebut dengan tumbuhan pakis-pakistan ini memiliki pembuluh sejati akan tetapi, tidak pernah menghasilkan biji sebagai alat reproduksi seksualnya. Tumbuhan paku termasuk kormofita yang sudah dapat dibedakan antara akar, daun dan batang. Mereka berkembangbiak dengan menggunakan spora.

⁶⁰ Irnanningtyas, *Biologi untuk SMA/MA Kelas X*. (Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 260

Biasanya hidup menempel, hidup di daerah lembab dan bahkan hidup di sela-sela tumbuhan lainnya. Tumbuhan paku ini tidak mampu hidup di daerah yang bersalju.

c. Tumbuhan biji

Di dunia ini ada pula tumbuhan biji yang disebut dengan *Spermatophyta* dapat dikelompokkan terbagi menjadi dua diantaranya tumbuhan biji terbuka dan tumbuhan biji tertutup. Tumbuhan biji terbuka atau bisa saja disebut dengan *Gymnospermae* tidak memiliki bunga sejati, bijinya tidak terbungkus dengan daun buah, dan bijinya tampak di luar. Sedangkan untuk tumbuhan biji tertutup bisa disebut dengan *Angiospermae* mereka memiliki bunga sesungguhnya dan bakal bijinya terletak di dalam bakal buah.⁶¹

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini juga mencantumkan penelitian terdahulu sebagai penguat atau sebagai landasan untuk peneliti, telah di cantumkan dan dapat dilihat di tabel bahwa ini diantaranya sebagai berikut :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Pengembangan media permainan kartu UNO untuk meningkatkan pemahan konsep dan karakter peserta didik kelas VIII tema optik	Dari jurnal ini dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan media kartu UNO ini layak digunakan karena dapat menciptakan kelas yang kondusif. Sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan karakter peserta didik pada kelas VIII dengan tema optik	Media yang di uji cobakan menggunakan media visual yang berupa kartu UNO. Dimainkan dalam bentuk kelompok mengutamakan persamaan warna dan angka. Pada kartu diberikan gambar tokoh kartun yang menarik atau tokoh yang diidolakan.

⁶¹ *Ibid*, hal. 267-279

			Sebagai bentuk hiburan selama pembelajaran
2.	Penerapan teknik bermain kartu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA	Dapat ditarik kesimpulan dari jurnal ini menyatakan dalam permainan media kartu pintar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada pelajaran IPA.	Kartu pintar ini dibuat semirip mungkin dengan kartu permainan yang telah termodifikasi dengan gambar atau alat yang sering dijumpai dalam pelajaran.
3.	Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai untuk kelas enam di SDN Palbapang baru kecamatan bantul kabupaten bantul daerah istimewa Yogyakarta.	Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sangat efektif ketika di terapkan dalam proses belajar mengajar. Adanya bukti hasil uji coba produk dan penilain produk sangat baik.	Penelitian ini mencantumkan cara permainan senam lantai di kartu dan juga terdapat gambar-gambar di dalam kartu senam lantai ini, sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar.
4.	Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik <i>Make a Match</i> untuk kelas 1 SD	Dapat di tarik kesimpulan bahwasannya kartu gambar dengan menggunakan make a match sangat layak diterapkan sehingga menghasilkan nilai yang signifikan, media ini juga sangat praktis.	Penelitian ini memadukan permainan kartu gambar dengan teknik make a match dengan melakukan tiga tahapan, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
5.	Pengembangan media pembelajaran kartu misteri untuk mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi fluida dinamis	Penelitian ini layak diterapkan karena ketika peserta didik tidak menggunakan media kartu misteri ini dalam pelajaran mereka hanya mampu menuntaskan hasil belajar sekitar 30% saja sedangkan ketika media kartu misteri ini di terapkan peserta didik mampu menuntaskan hasil belajar sebesar 67%. Sedangkan ketika di uji di lapangan luas ketuntasan hasil belajar yang dimiliki sebesar 78% ketika kartu misteri ini di terapkan maka di ujikan	Penelitian ini menerapkan media kartu misteri ini dengan menggunakan metode pembelajaran kartu dan soal-soal yang telah di buat peneliti itu sendiri untuk peserta didik.

		peroleh ketuntasan hasil belajar sebesar 79,21%.	
6.	Penerapan media gambar dan kartu huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan	Berdasarkan hasil penelitian ini layak digunakan karena termasuk dalam katagori yang baik dan memperlihatkan sikap yang positif.	Media yang digunakan media visual dalam bentuk kartu huruf dengan memadukan media gambar berguna untuk mengukur keterampilan membaca bagi permula.
7.	Penerapan strategi pembelajaran motivasional dengan permainan kartu bertema protista pada peserta didik kelas X SMA	Berdasarkan jurnal tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa strategi discovery learning di paduhkan dengan kartu bertema dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran biologi pada materi protista	Guru membentuk peserta didik menjadi berbagai kelompok. Setiap satu kelompok mengemukakan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencatat hasil diskusi dan bahkan berpendapat akan tetapi peserta didik tidak terlepas dari materi yang sedang di ajarkan guru, secara tidak langsung dalam penerapan kartu ini dapat memunculkan motivasi dari peserta didik.
8.	Pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (<i>Plantae</i>) kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang		Peneliti menerapkan media kartu pintar dimana kartu ini termasuk dalam media visual. Pada penelitian kartu pintar ini mengukur motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kartu pintar ini terdiri dari (kartu tanya dan kartu jawab). Dalam permainan ini peserta didik dapat bermain sambil belajar. Untuk menjalankan media

			kartu pintar ini dibentuk 4 kelompok dengan menggunakan metode ceramah, dan diskusi.
--	--	--	--

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran adalah suatu sarana berguna untuk menunjang proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan kreativitas peserta didik bahkan bisa efektivitas dan efisiensi selama proses belajar. Media yang menarik dapat memancing peserta didik.⁶² Media yang menarik juga mampu berperan besar dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dari peserta didik.

Motivasi itu sendiri sangat berperan besar dalam proses pembelajaran sebagaimana bisa memicu ketahanan, ketekunan setiap peserta didik. Adanya motivasi yang baik yang telah diterima peserta didik maka nantinya dapat menumbuhkan sikap yang baik pula yang akan dialami peserta didik. Motivasi sendiri bisa timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik sendiri yaitu berupa dorongan yang kuat untuk mencapai keberhasilan selama proses belajar, sedangkan faktor ekstrinsik yaitu keadaan lingkungan yang dapat memicu semangat dalam belajar, pemberian penghargaan pada diri sendiri, belajar dengan cara yang menarik.⁶³

Proses belajar akan berjalan dengan lancar ketika ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Salah satunya bisa

⁶² Sanaky, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hal. 22

⁶³ A.M Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 31

dengan menggunakan media visual untuk mengaitkan materi yang akan disampaikan agar peserta didik mudah dalam memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Ada pun pendapat Hamalik yang di kutip Arsyad yang berkaitan dengan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri yang berpendapat bahwa media sangat mempengaruhi peserta didik mulai dari keinginan, minat yang mereka miliki, motivasi, rangsangan serta pengaruh psikologis yang baik.⁶⁴

Media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Setelah peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran maka hasil belajar akan mendapatkan suatu penilaian dalam bentuk angka atau simbol-simbol tertentu.⁶⁵ Hasil belajar yang baik akan menimbulkan keefektifan dan efisien yang baik selama proses belajar.

Untuk menghasilkan hasil belajar yang efektif dan efisien guru harus memperhatikan betul dua unsur diantaranya metode pembelajaran dan media pembelajaran. Ketika memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik maka tingkat pemahaman peserta didik semakin besar. Apabila memilih media pembelajaran juga perlu mencocokkan metode dan juga materi yang akan di ajarkan biar saling menyambung satu dengan yang lainnya.

Media kartu pintar ketika diterapkan di dalam proses belajar mengajar akan dapat menimbulkan partisipasi yang baik dan bahkan menarik perhatian

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 15

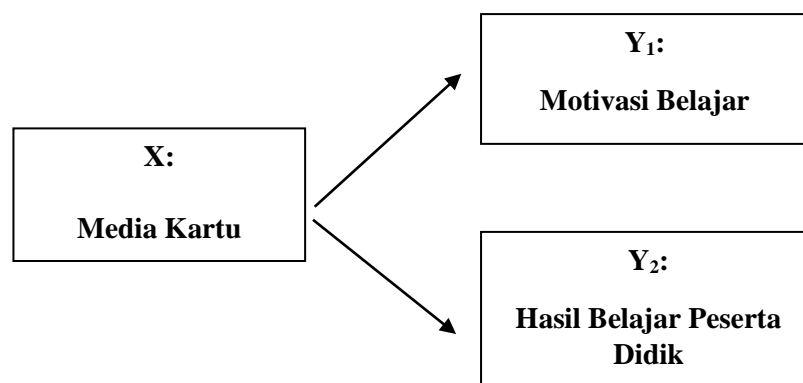
⁶⁵ *Ibid*, hal. 59

peserta didik.⁶⁶ Dengan begitu peserta didik tidak mudah jenuh selama proses belajar dan bahkan menimbulkan hal yang positif.

Penerapan media kartu pintar ini diharapkan akan menimbulkan proses belajar yang efektif dan efisien kepada peserta didik. Media kartu pintar ini sangat mudah diterapkan selama proses belajar, tidak ribet. Sehingga peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi.

Dapat ditarik kesimpulan bawasannya ada dugaan hubungan penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penerapan media kartu pintar ini akan menciptakan kelas yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik. Secara tidak langsung akan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang baik bagi peserta didik.

Peneliti menggunakan kerangka berfikir bertujuan untuk mengetahui alur hubungan antar variabel. Kerangka berfikir ini berguna untuk membandingkan pula mata pelajaran yang menggunakan media kartu dan yang tidak menggunakan media kartu yang akan nantinya untuk melihat motivasi dan hasil belajar peserta didik.



⁶⁶ 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)

Dapat disimpulkan dari bagan di atas bawasannya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media kartu pintar terhadap motivasi belajar peserta didik dan pembelajaran dengan media kartu pintar terhadap hasil belajar peserta didik. Hasilnya akan terlihat setelah langsung melakukan percobaan kepada peserta didik.