

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Belajar dan Pembelajaran

###### a. Belajar

Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.<sup>1</sup> Untuk mengungkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

- 1) Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
- 3) Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.<sup>2</sup>

Dari uraian diatas dapat ditegaskan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dalam upayanya menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

###### b. Pembelajaran

Pembelajaran secara harfiah berarti proses belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses

---

<sup>1</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritual Dalam Proses Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 1.

<sup>2</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Pespektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 219.

penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru.<sup>3</sup> Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.<sup>4</sup>

Permendikbud RI Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang telah dirancang untuk mengembangkan potensi siswa pada aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan melalui proses belajar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran harus berlangsung secara nyaman, edukatif variatif dan menarik perhatian siswa.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

### a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan

---

<sup>3</sup> Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 8.

<sup>4</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015),22.

<sup>5</sup> Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, 9-10.

suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus.<sup>6</sup> Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang kurikulum maupun guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas.<sup>7</sup>

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, semua model pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.<sup>8</sup>

## **b. Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)**

### **1) Pengertian *Numbered Heads Together* (NHT)**

*Numbered Head Together* adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas. Model pembelajaran *numbered heads together* ini dikembangkan oleh Spencer Kagan.

---

<sup>6</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 227.

<sup>7</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 247-248.

<sup>8</sup> Daryanto, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2012), 241.

Model NHT adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Struktur Spencer Kagan menghendaki agar para siswa bekerja saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif. Struktur tersebut dikembangkan sebagai bahan alternatif dari struktur kelas tradisional seperti mengacungkan tangan terlebih dahulu untuk kemudian ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan. Suasana seperti ini menimbulkan kegaduhan dalam kelas karena para siswa saling berebut dalam mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan guru.

Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, model ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah salah satu bentuk variasi dari pembelajaran kooperatif atau belajar kelompok, dimana guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil. Dan yang menjadi ciri dari tipe NHT ini adalah guru membagi siswa dalam kelompok kecil dan setiap siswa mendapatkan nomor diri yang berbeda. Ketika proses pembelajaran tipe NHT ini siswa memikirkan bersama, diskusi dan mencari jawaban untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan guru, kemudian guru memanggil nomor diri siswa yang sama dari tiap-tiap kelompok yang berbeda untuk menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari guru.

---

<sup>9</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif : Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2015), 82.

## 2) Langkah-langkah *Numbered Heads Together* (NHT)

Model *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya. Setiap siswa mendapatkan kesempatan sama untuk menunjang kelompoknya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>10</sup>

Menurut Aris Shoimin dalam bukunya, mengemukakan langkah-langkah NHT sebagai berikut :

- a) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapatkan nomor.
- b) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap kelompok dapat mengerjakannya dan mengetahui jawabannya yang baik.
- d) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerja sama mereka.
- e) Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
- f) Kesimpulan.<sup>11</sup>

Adapun menurut Nurhadi yang dikutip dari jurnal penelitian langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) sebagai berikut :

---

<sup>10</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), 108.

<sup>11</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 108.

a) Penomoran (*Numbering*)

Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3 hingga 5 orang dan memberi mereka nomor sehingga tiap siswa dalam tim memiliki nomor berbeda.

b) Pengajuan Pertanyaan (*Questioning*)

Guru mengajukan pertanyaan kepada para siswa. Pertanyaan dapat bervariasi, dari yang spesifik hingga umum.

c) Berpikir Bersama (*Head Together*)

Para siswa bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban tersebut.

d) Pemberian Jawaban (*Answerring*)

Guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban untuk seluruh kelas.<sup>12</sup>

### 3) Kelebihan dan Kekurangan *Numbered Heads Together* (NHT)

Setiap model pembelajaran dalam suatu proses belajar tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan, tetapi satu sama lain saling melengkapi. Adapun kelebihan dan kekurangan model *Numbered Heads Together* (NHT) adalah sebagai berikut :

Kelebihan model *Numbered Heads Together* (NHT) :

- a) Setiap siswa menjadi siap
- b) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh
- c) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai
- d) Terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal

---

<sup>12</sup> Faridah Ainum Siregar, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Medan”, Jurnal Pendidikan Fisika ISSN 2252-732X, 36.



- e) Tidak ada siswa yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi. Kekurangan model *Numbered Heads Together* (NHT) :
  - a) Tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama
  - b) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.<sup>13</sup>

### 3. Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.<sup>14</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah proses komunikasi pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu kata media dan pembelajaran. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Scharm dalam jurnal yang dikutip oleh Irwan RS. Tambun dan Sukarman Purba mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.<sup>15</sup>

Pendapat lain tentang media pembelajaran juga diungkapkan oleh Imas Kurniasih dan Berlin Sani

---

<sup>13</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 108-109.

<sup>14</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 4.

<sup>15</sup> Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X Di SMK Imelda Medan*” *Jurnal Manajemen Pendidikan* Volume 9 Nomer 1 Juni 2017, 26

dalam buku karangannya, mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Dimana dalam media pembelajaran terdapat unsur yang terkandung yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak dan alat penampil atau perangkat keras.<sup>16</sup>

Sejalan dengan pendapat tersebut Yusuf Hadi Miarso memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Didalam buku karangan Cecep Kustandi dan Bambang Sucipto mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.<sup>17</sup>

Dalam proses pembelajaran fungsi media pembelajaran sangat penting guna mempengaruhi keinginan dan minat yang baru, serta dengan media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran tersebut.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Secara umum media mempunyai fungsi dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman yang di kutip oleh Rostina Sundayana dalam bukunya menjelaskan beberapa fungsi media, yaitu :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas

---

<sup>16</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran Implementasi dan Praktik Dalam Kelas*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), 20.

<sup>17</sup> Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X Di SMK Imelda Medan*” *Jurnal Manajemen Pendidikan* Volume 9 Nomer 1 Juni 2017, 28.



- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya
- 5) Memberi rangsang yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama
- 6) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 7) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 8) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 9) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 10) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 11) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 12) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan guru kepada siswa dan dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Fathurrohman yang dikutip oleh Imas Kurniasih dan Berlin Sani, memberi gambaran manfaat penggunaan media atau peralatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalis (dalam bentuk kata kata tertulis atau lisan)
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif

---

<sup>18</sup> Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 7-8.

- 6) Menghilangkan kebosanan pada siswa dan meningkatkan motivasi siswa.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa supaya lebih memusatkan pada penerimaan materi yang disampaikan guru kepada siswa.

#### d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan pertimbangannya bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media ini, diantaranya:

- 1) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- 2) Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
- 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- 4) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang

---

<sup>19</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran*, 68.

terkandung di dalamnya mudah dipahami oleh siswa.<sup>20</sup>

**e. Media *Lectora Inspire***

Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* saat ini banyak diterapkan di beberapa lingkungan instansi pendidikan karena sangat mudah dalam penggunaannya untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. *Lectora inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.<sup>21</sup>

*Lectora inspire* merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation Australia. *Lectora inspire* memiliki keunggulan, diantaranya adalah:

- 1) Dapat digunakan untuk membuat *website* konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan
- 2) Fitur-fitur yang disediakan *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia pembelajaran sesuai kebutuhan
- 3) Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *lectora inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran
- 4) *Lectora inspire* mempunyai banyak pilihan *template (desain)*
- 5) Menyediakan media *library* yang sangat membantu pengguna
- 6) Didukung fasilitas aplikasi pendukung lain

---

<sup>20</sup> Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, 17.

<sup>21</sup> Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Kelas X Di SMK Swasta Imelda Medan”, *Jurnal Manajemen Pendidikan* Volume 9 Nomer 1 Juni 2017, 26.

- 7) Konten dikembangkan dapat dipublikasian ke berbagai output seperti HTML, *single file executable*, CD-ROM, standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.<sup>22</sup>
- 8) Dan dapat membuat kuis atau soal dengan mudah. *Lectora Inspire* ini memungkinkan pengguna untuk membuat tes dan survei menggunakan kombinasi benar atau salah, pilihan ganda, pencocokan, drag dan drop, esai dan format jawaban singkat.<sup>23</sup>

Dari hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat lebih tertarik dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran, sebab dengan berbantuan media belajar siswa akan lebih mudah dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru.

#### 4. Motivasi Belajar Siswa

##### a. Definisi Motivasi

Motivasi berasal dari kata latin “*movere*” yang berarti dorongan, daya penggerak atau kekuatan yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan. Kata “*movere*” dalam bahasa Inggris, sering disepadankan dengan “*motivation*” yang berarti pemberian motif, penimbulan motif, atau hal yang menimbulkan dorongan atau keadaan yang menimbulkan dorongan. Secara harfiah motivasi berarti pemberian motif.<sup>24</sup>

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam

---

<sup>22</sup> Sumiyatun, “*Pengembangan e-modul Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Lectora Inspire Sebagai Bahan Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas XI MAN 2 Batu*” (Tesis, Universitas Negeri Islam Malang, 2015), 35-36.

<sup>23</sup> Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Kelas X Di SMK Swasta Imelda Medan*”, 29.

<sup>24</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas: Classroom Management Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 165.

diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.<sup>25</sup>

Menurut Masnur yang dikutip oleh Hamdani menjelaskan bahwa motivasi adalah daya atau perbuatan yang mendorong seseorang, tindakan atau perbuatan merupakan gejala sebagai akibat dari adanya motivasi tersebut.<sup>26</sup> Sedangkan menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Kompri mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>27</sup>

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Siswa akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperluas dan menambah pengetahuan, sikap, kemampuan dan keterampilan yang diinginkannya.<sup>28</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan tentang motivasi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah perilaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi siswa untuk berperilaku terhadap proses pembelajaran yang

---

<sup>25</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 3.

<sup>26</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 290.

<sup>27</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, 229.

<sup>28</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, 225.

dialaminya.<sup>29</sup> Jadi, motivasi belajar dapat dibangkitkan dan ditingkatkan oleh faktor-faktor dari luar, seperti penyajian pelajaran oleh guru dengan media bervariasi, model pembelajaran yang tepat dan komunikasi yang dinamis dan sebagainya.

#### b. Fungsi Motivasi

Setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa, tidak terlepas dari adanya faktor motivasi, dimana motivasi tersebut erat kaitannya dengan tujuan. Terkait dengan hal tersebut, secara umum empat fungsi motivasi bagi siswa adalah :

- 1) Mendorong siswa untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.<sup>30</sup>
- 4) Pendorong usaha dan pencapaian prestasi, siswa melakukan segala sesuatu karena adanya motivasi. Motivasi tersebut merupakan pemicu bagi pencapaian prestasi.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas: Classroom Management Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 167.

<sup>30</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2000), 83.

<sup>31</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas: Classroom Management Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 169.



### c. Macam-Macam Motivasi Siswa

Motivasi belajar dapat timbul karena adanya dua macam faktor yang mempengaruhinya, yaitu:

#### 1) Motivasi Intrinsik (Rangsangan dari Dalam Diri Siswa)

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap siswa sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya. Faktor individual yang biasanya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu adalah :

- a) Minat, siswa akan merasa terdorong untuk belajar, jika kegiatan belajar tersebut sesuai dengan minatnya.
  - b) Sikap Positif, siswa yang mempunyai sifat positif terhadap suatu kegiatan maka ia akan berusaha sebisa mungkin menyelesaikan kegiatan tersebut dengan sebaik-baiknya.
  - c) Kebutuhan, siswa mempunyai kebutuhan tertentu dan akan berusaha melakukan kegiatan apapun sesuai kebutuhannya.
- #### 2) Motivasi Ekstrinsik (Rangsangan dari Luar Siswa)

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Jenis motivasi ekstrinsik ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar siswa, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain, sehingga dengan keadaan demikian maka siswa mau melakukan sesuatu. Contohnya belajar.<sup>32</sup> Dalam hal ini motivasi ekstrinsik dapat berubah menjadi motivasi intrinsik yaitu pada saat siswa menyadari pentingnya belajar, dan siswa

---

<sup>32</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas : Classroom Management Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 167-168.

tersebut akan belajar sungguh-sungguh tanpa disuruh orang lain.<sup>33</sup>

#### d. Ciri-Ciri Motivasi dalam Diri Seseorang

Adapun beberapa ciri untuk mengetahui motivasi dalam diri seseorang yang sekaligus menjadi indikator dalam penelitian ini sebagaimana dijelaskan oleh Sardiman A.M, yaitu :

- 1) Tekun menghadapi tugas, tak berhenti sebelum selesai
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, tak putus asa.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang belajar sendiri
- 5) Cepat bosan pada tugas rutin (berulang-ulang begitu saja)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya kalau sudah yakin akan sesuatu
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang memecahkan masalah atau soal.<sup>34</sup>

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti seseorang tersebut selalu memiliki motivasi yang cukup kuat dalam belajarnya. Hal ini dapat dipastikan bahwa motivasi belajar yang kuat mutlak dimiliki oleh siswa yang menginginkan kesuksesan belajar.

### 5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

#### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai. Siswa yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing diajari atau dilatih dalam peningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam. Kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam diarahkan untuk

---

<sup>33</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 91.

<sup>34</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 81

meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam dari siswa, yang di samping untuk membentuk kesalehan atau kualitas pribadi juga sekaligus untuk membentuk kesalehan sosial.<sup>35</sup>

Model pembelajaran PAI didefinisikan sebagai cara-cara tertentu yang paling cocok untuk dapat digunakan dalam mencapai hasil-hasil pembelajaran PAI yang berada dalam kondisi pembelajaran tertentu. Karena itu, model pembelajaran PAI dapat berbeda-beda menyesuaikan dengan hasil pembelajaran dan kondisi pembelajaran yang berbeda-beda pula.<sup>36</sup>

#### **b. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Setiap mata pelajaran memiliki ciri khas atau karakteristik tertentu yang dapat membedakan dengan mata pelajaran lainnya, tidak terkecuali mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun karakteristik Pendidikan Agama Islam antara lain :

- 1) Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok yang terdapat dalam agama Islam. Karena itulah Pendidikan Agama Islam merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam. Ditinjau dari isinya, Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi salah satu komponen, dan tidak dapat dipisahkan dari rumpun mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan moral dan kepribadian siswa.<sup>37</sup>
- 2) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan penguasaan kognitif saja, tetapi juga afektif dan psikomotoriknya.
- 3) Isi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-

---

<sup>35</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2012), 76.

<sup>36</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, 147.

<sup>37</sup> Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 84.

ketentuan yang ada dalam dua sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Disamping itu, materi Pendidikan Agama Islam juga diperkaya dengan hasil-hasil istimbath atau ijtihad para ulama sehingga ajaran-ajaran pokok yang bersifat umum lebih rinci dan mendetail.

- 4) Materi Pendidikan Agama Islam dikembangkan dari tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu aqidah, syariah dan akhlak. Aqidah merupakan penjabaran dari konsep iman, syariah merupakan penjabaran konsep Islam dan akhlak merupakan penjabaran dari konsep ihsan. Dari ketiga konsep dasar itulah berkembang kajian keislaman termasuk kajian-kajian yang terkait dengan ilmu, teknologi, seni dan budaya.<sup>38</sup>

### c. Materi Syaja'ah (Berani Membela Kebenaran)

Kompetensi dasar materi pokok syaja'ah (berani membela kebenaran) yaitu meyakini bahwa Islam mengharuskan umatnya untuk memiliki sifat syaja'ah (berani membela kebenaran) dalam mewujudkan kejujuran. Menunjukkan sikap syaja'ah (berani membela kebenaran), menganalisis makna syaja'ah (berani membela kebenaran) dalam kehidupan sehari-hari. Serta menyajikan kaitan antara syaja'ah (berani membela kebenaran) dengan upaya mewujudkan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun indikator materi pokok syaja'ah (berani membela kebenaran) antara lain, memahami dalil-dalil tentang syaja'ah (berani membela kebenaran), menganalisis hikmah dan manfaat dari sifat syaja'ah (berani membela kebenaran), menganalisis makna dan ciri-ciri orang yang memiliki sifat syaja'ah (berani membela kebenaran).

Materi penelitian pada materi pokok syaja'ah (berani membela kebenaran) terdiri dari : dalil-dalil tentang syaja'ah makna syaja'ah, hikmah dan manfaat

---

<sup>38</sup> Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*, 85-86.

dari syaja'ah, serta ciri-ciri orang yang memiliki sifat syaja'ah.

Materi syaja'ah (berani membela kebenaran) ini cocok disajikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) karena dalam pembelajaran ini siswa berperan aktif dan benar-benar melibatkan secara optimal dan maksimal. Disamping model pembelajaran, suatu kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal dan peran aktif siswa meningkat apabila terdapat media yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *Lectora Inspire*. Siswa akan melakukan aktivitas dengan memahami materi, berdiskusi, menjawab pertanyaan dan menerapkan konsep materi yang mereka pelajari.

## B. Penelitian Terdahulu

Peneliti menyadari bahwa penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Lectora Inspire* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA 1 Bae Kudus merupakan bukan hal yang baru, akan tetapi banyak tulisan yang membahas tentang hal itu baik secara detail maupun secara umum diantaranya:

1. Jurnal Penelitian Nur Kholis dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, berdasarkan analisis data terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini di buktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 70,95 pada siklus 1 dan 79,90 pada siklus 2, dengan presentase peningkatan hasil belajar yaitu 60 % pada siklus 1 dan 90% pada siklus 2.<sup>39</sup> Perbedaan penelitian oleh Nur Kholis dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat yang dikaji yaitu hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini pada variabel terikat peneliti mengkaji tentang motivasi belajar

---

<sup>39</sup> Nur Kholis, “Penggunaan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, Iqra’ Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Vol. 2 No.1, Juni 2017 , 71.

- siswa. Pada variabel bebas penelitian Nur Kholis mengkaji model pembelajaran NHT saja, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengkaji model pembelajaran NHT berbantuan media pembelajaran *Lectora Inspire*.
2. Jurnal Penelitian Abu Kosim dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Pada Materi Penyembelihan Hewan. Penelitian tindakan kelas ini menjelaskan bahwa keberhasilan tindakan telah tercapai, yaitu meningkatnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran NHT pada mata pelajaran PAI materi penyembelihan hewan. Dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 adalah 65,62%meningkat menjadi 87,50% ada peningkatan sebesar 21,88%.<sup>40</sup> Adapun yang membedakan penelitian Abu Kosim dengan penelitian ini adalah terletak pada meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti mengkaji model pembelajaran NHT berbantuan media pembelajaran *Lectrota Inspire* yang nantinya akan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.
  3. Jurnal Penelitian Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* untuk Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X Di SMK Swasta Imelda Medan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan juga memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran. Dari data yang diperoleh melalui angket yang ada, secara keseluruhan responden menilai software media pembelajaran sangat menarik, kreatif juga terstruktur dan memenuhi indikator kelayakan sebesar 4,4 dari ahli media, 4,3 dari para siswa.<sup>41</sup> Dalam penelitian ini,

---

<sup>40</sup> Abu Kosim, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Pda Materi Penyembelihan Hewan”, Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia Vol. 3, No.1, Januari 2018, 1.

<sup>41</sup> Irwan RS Sanjaya dan Sukarman Purba, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Kelas X Di SMK Swasta Imelda Medan”, Jurnal Manajemen Pendidikan Vol.9, No.1 Juni 2017, 24.



Irwan dan Sukarman mengkaji media pembelajaran *Lectora Inspire*, yang membedakan dengan penelitian ini adalah terletak pada pembelajarannya. Peneliti mengkaji model pembelajaran NHT berbantuan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang nantinya akan dibuktikan dengan motivasi belajar siswa yang lebih baik.

4. Jurnal Penelitian Sandi Sanjaya dan Suparmin dengan judul Penerapan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Perhitungan Konstruksi Mesin Siswa Kelas XI Mesin Di SMK Piri Sleman. Berdasarkan analisis penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas XI mesin di SMK Piri Sleman melalui media pembelajaran *Lectora Inspire*. Pada siklus 1 minat belajar siswa mencapai 64,87% termasuk dalam kriteria tinggi. Kemampuan awal subjek yang didapatkan dari hasil *pre test* menunjukkan bahwa dari 15 siswa terdapat 3 atau 20% siswa mencapai tuntas belajar, sedangkan 12 siswa atau 80% lainnya memperoleh nilai dibawah KKM (75) yang ditentukan. Prestasi belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan yakni siswa yang mencapai tuntas belajar sebanyak 10 siswa dengan presentase 66,67% dengan nilai rata-rata 75,07. Hasil *post test* siklus II yaitu jumlah siswa yang mencapai 75 sebanyak 13 siswa dengan presentase sebesar 86,67% dengan nilai rata-rata 78,93. Besarnya peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI Mesin SMK Piri Sleman terhadap mata pelajaran Perhitungan Konstruksi Mesin secara keseluruhan ( *pre test* sampai dengan *post test II* ) yaitu sebesar 66.67%.<sup>42</sup> Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel bebas yang dikaji Sandi Sanjaya dan Suparmin adalah media pembelajaran *Lectora Inspire*, sedangkan dalam penelitian ini variabel bebas yang dikaji adalah model pembelajaran NHT berbantuan media pembelajaran *Lectora Inspire*. Pada variabel terikat yang dikaji Sandi Sanjaya dan Suparmin adalah prestasi belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa.

---

<sup>42</sup> Sandi Sanjaya dan Suparmin, "Penerapan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Perhitungan Konstruksi Mesin Siswa Kelas XI Mesin Di SMK Piri Sleman", Jurnal Taman Vokasi Vol.5, No.1, Juni 2017, 56.

Berdasarkan empat penelitian di atas, penelitian tersebut memfokuskan penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) saja dan pemanfaatan media *Lectora Inspire* saja. Sedangkan penelitian ini menggabungkan model pembelajaran dan media pembelajaran sekaligus. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA 1 Bae Kudus. Dalam hal ini, peneliti menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran agar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

### C. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang di dalamnya mencakup pelajaran memahami, menghayati dan juga mengamalkan materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan hal tersebut, kenyataan yang ada di lapangan saat ini menunjukkan bahwa mata pelajaran PAI mutunya masih rendah karena belum mencapai target yang diinginkan. Salah satu penyebab terjadinya hal tersebut adalah kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Sejalan dengan itu, motivasi berperan penting untuk dapat menumbuhkan daya tarik dan perhatian siswa dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Motivasi merupakan kondisi internal sebagai pendorong pada diri siswa yang melakukan kegiatan belajar, motivasi akan menentukan arah dan intensitas perilaku dalam proses kegiatan pembelajaran Dengan motivasi yang kuat siswa akan lebih terarah dan lebih kuat tindakan belajarnya. Untuk mewujudkannya, guru perlu melakukan pembelajaran yang menarik dan dapat melibatkan siswa secara aktif. Maka seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu model dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu model akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan

dalam pembelajaran tersebut.<sup>43</sup> Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat tentunya sangat diperlukan. Sehingga ini akan memberikan motivasi belajar serta memberi daya tarik tersendiri bagi siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama. Dalam pembelajaran model NHT ini siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing dari anggota kelompok mempunyai tugas serta tanggung jawab terhadap soal yang harus dijawab yang menjadi bagiannya. Dengan model pembelajaran seperti itu, sangat dimungkinkan bagi siswa untuk dapat secara aktif mengikuti proses pembelajaran yang ada dengan maksimal serta menumbuhkan motivasi belajar siswa tersebut. Kemudian, tentunya dengan dilakukannya model pembelajaran seperti itu maka diharapkan terjadinya peningkatan kemampuan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI.

Selain metode pembelajaran, yang dibutuhkan oleh seorang guru guna memaksimalkan proses belajar mengajarnya adalah melalui media. Adapun suatu media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila dapat menyampaikan informasi untuk keperluan pembelajaran. Bentuk media pembelajaran dapat berupa program perangkat lunak komputer, salah satunya *Lectora Inspire*, yaitu salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Penggunaan media *lectora Inspire* ini menjadi jembatan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media pembelajaran *Lectora Inspire*, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa ketika berada dalam proses kegiatan pembelajaran serta dianggap

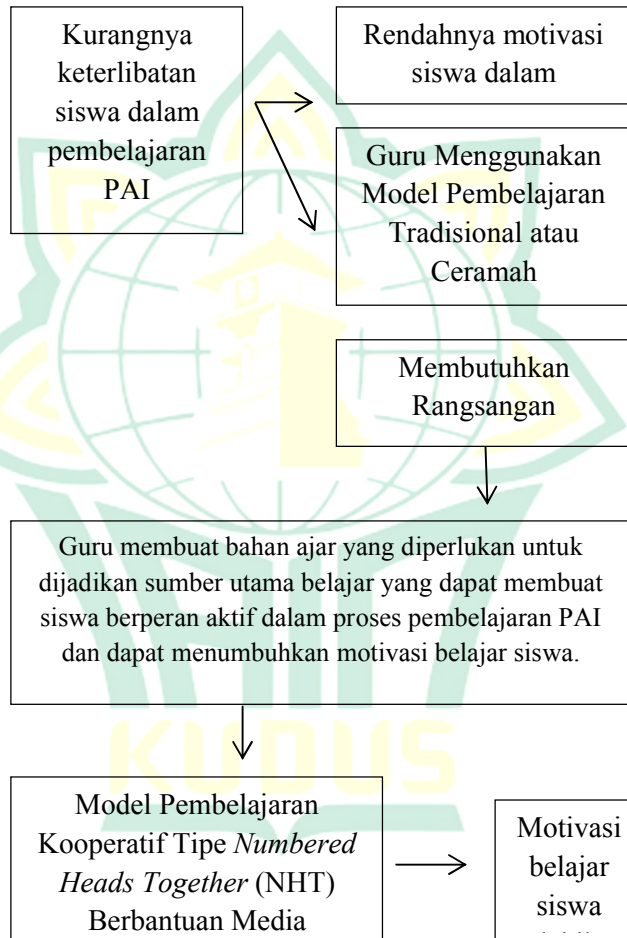
---

<sup>43</sup>Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, (2017). 179

mampu memberi nilai tambah terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut :

**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**



**D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada

fakta-fakta empiris yang dipengaruhi melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penulisan, belum jawaban yang empiris dengan data.<sup>44</sup>

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka hipotesis yang akan dibuktikan secara empirik dalam penelitian adalah: “ Motivasi belajar siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media pembelajaran *Lectora Inspire* lebih baik dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang diberikan model pembelajaran tradisional atau ceramah”.



---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Penerbit Alfabeta, 2015), 63.