REPOSITORI IAIN KUDUS

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi adalah sebuah energi yang menggerakkan seseorang untuk menjadi aktif. Motif menjadi aktif terjadi apabila dirasakan kebutuhan mendesak untuk mencapai tujuan. Motivasi yang kuat akan menghasilkan keinginan, semangat dan rasa senang dalam belajar. Motivasi belajar yang dimiliki seseorang akan menempatkan minat, perhatian, fokus dan kesungguhan yang tinggi pada prestasi belajar tanpa merasa bosan. Menurut pendapat Hakim motivasi diartikan sebagai dorongan yang dapat menyebabkan perbuatan untuk mencapai tujuan.[1] Salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Motivasi yang tumbuh dengan baik akan menghasilkan pekerjaan yang baik. Kedudukan motivasi belajar mampu memberikan arah agar mencapai tujuan belajar. Lebih dari itu motivasi juga memberikan pertimbangan-pertimbangan yang positif dalam proses pembelajaran. Motivasi juga berfungsi sebagai dorongan, gerakan dan arahan bagi seseorang dalam melakukan aktivitas belajar.[2]

Faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik dipengaruhi oleh ketrampilan, keahlian, keinginan, kondisi fisik dan mental peserta didik. Sedangkan faktor eksternal diseebabkan oleh lingkunga keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat.[3] Kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi meningkat atau menurunnya motivasi beajar peserta didik. Kesuksesan belajar peserta didik selama proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi yang ada dalam dirinya. Motivasi yang tinggi pada peserta didik menjadi indikator kualitas pembelajaran. Tingginya tingkat motivasi belajar peserta didik mampu menggerakkan dan menbangun keinginan untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuannya.

Dalam penelitia yang dilakukan oleh Muhammad C. Moslem, Mumu Komaro, dan Yayat dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 66 peserta didik yang berisi faktor A yang meliputi

---

[1] Bahrudin Efendi Damanik, dkk., *Macam Variable Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar (Kompetensi, Fasilitas, Lingkungan Belajar)* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022): 2.

[2] Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 180, https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838.

[3] Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," 180.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

cita-cita, lingkungan dan unsur pembelajaran. Sedangkan faktor B meliputi kondisi peserta didik, usaha guru, dan kemampuan peserta didik. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan faktor A lebih dominan dalam mempengaruhi mtoivasi belajar peserta didik dibanding faktor B. Hal ini menunjukkan bahwasannya motivasi belajar peserta didik dari dalam dirinya sangat mempengaruhi tingkat kesuksesan pembelajaran. Keinginan dari dalam diri seseorang memegang peranan penting karena dari keinginan tersebut seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu. Faktor selanjutnya yang dominan dari hasil penelitian tesebut adalan lingkungan. Faktor lingkungan seperti kondisi alam, tempat tinggal, sekolah, masyarakat dan pertemanan. Kondisi lingkungan yang aman, tentram, damai dan teman yang positif dapat mendukung motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, unsur dinamis pembelajaran berupa perasaan, perhatian, keinginan, pemahaman dan pemikiran yang dapat berubah akibat dari pengalaman hidup dan pengalaman pertemanan yang dapat mempengaruhi motivasi dan tingkah laku peserta didik.[4]

Rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan menurunnya prestasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik memiliki hasil prestasi yang buruk bukan berarti peserta didik tidak pintar atau tidak berbakat. Barangkali peserta didik tidak melakukan usaha yang sungguh-sungguh dalam belajar atau merasa kurang semangat dalam belajar. Maka dari itu, semangat berada diurutan pertama dalam menentukan kesuksesan belajar. Semangat atau tidaknya seseorang dalam melakukan sesuatu tergantung dari tinggi atau rendahnya motivasi yang dimiliki. Motivasi yaitu sesuatu yang tumbuh dalam diri seseorang, tetapi motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, seperti lingkungan.

Untuk membangun motivasi belajar peserta didik diperlukan upaya yang mampu meningkatkan motivasi tersebut, diantaranya menjelaskan tujuan yang akan dicapai, menggunakan metode atau media yang variatif, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, memberikan pujian atau hadiah atas keberhasilan peserta didik dan lain sebagainya.[5] Proses pembelajaran yang monoton setiap harinya dapat menjadikan peserta didik bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan menurunnya

[4] Muhammad C. Moslem, Mumu Komaro, Yayat, "Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing di SMK," *Journal of Mechanical Engineering Education* Vol.6, No (2019): 262, https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/21803/10719.

[5] Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," 178.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

motivasi belajar yang berakibat pada menurunnya hasil belajar atau prestasi belajar. Maka dari itu perlunya diupayakan dengan menciptakan kondisi kelas yang menggembirakan menggunakan metode atau media belajar yang variatif. Media pembelajaran yang digunakan secara variatif dapat mencuri perhatian peserta didik sehingga menimbulkan keingintahuan dan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran banyak digunakan untuk membantu penyampaikan pembelajaran dari guru agar pengetahuannya dapat tersalurkan kepada peserta didik dengan baik. Media yaitu segala bentuk yang bisa dimanfaatkan untuk mengirimkan atau menyampaikan pemikiran, gagasan dan pendapat sehingga apa yang disampaikan dapat diterima oleh penerima. Sedangkan media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan guna menyampaikan pelajaran sehingga mampu membangkitkan semangat, perhatian, pemahaman dan perasaan peserta didik selama proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan yang ditentukan.[6] Klasifikasi media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajar menurut Leshin, Pollock & Reigeluth adalah media menggunakan manusia, alat cetak, media visual, media audio-visual dan alat yang berbasis komputer.[7] Media pembelajaran yang banyak digunakan disekolah yaitu media cetak berupa buku dan papan tulis. Sekarang ini tidak sedikit sekolah yang telah menfasilitasi LCD yang dapat digunakan untuk menampilkan slide Power Point maupun untuk fungsi yang lain

Kemajuan teknologi saat ini memberikan perubahan besar terhadap kehidupan sekaligus memberikan solusi pada permasalahan yang terjadi. Perkembangan TIK dalam dunia pendidikan juga dirasakan dengan munculnya berbagai platform dan aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar mengajar. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan akses, kualitas maupun keadilan sosial dalam bidang pendidikan. Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar menggunakan teknologi yang sudah ada atau dapat mengembangkan inovasi sendiri. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK banyak digunakan oleh guru saat pandemi virus corona tahun lalu, dimana mengharuskan pembelajaran secara daring. Platform atau

[6] Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: ANTASARI PRESS, 2009), 02.

[7] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 23.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran online seperti edmodo, zoom meeting, google classroom, ruang guru, rumah belajar, youtube dan lain sebagainya.

Adanya media pembelajaran berbasis teknologi digital ini dapat mengubah pembelajaran konveksional menjadi pembelajaran berbasis media digital. Pembuatan media pembelajaran hendaknya dikemas dengan kreatif dan inovatif agar peserta didik dapat aktif selama proses belajar mengajar. Adanya media pembelajaran yang interaktif menjadikan peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar.[8] Media pembelajaran membantu guru dalam memberikan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Namun, guru hendaknya memahami terlebih dahulu materi yang hendak diberikan dan media yang akan dimanfaatkan demi menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.[9] Dalam penelitian ini penulis memerlukan aplikasi Lectora Inspire untuk menciptakan MediaQu sebagai media pembelajaran interaktif.

Letora Inspire adalah suatu program yang mampu dimanfaatkan guna menciptakan media pembelajaran. Media elektronik ini relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan bahasa pemrogaman yang rumit. Tampilan Letora Inspire ini sama seperti Microsoft Power Point, sehingga sedikit banyak guru akan mudah dalam menggunakannya.[10] Berbeda dengan Microsoft Power Point yang haya dapat digunakan presentasi saja, Lectora Inspire dapat diaplikasikan untuk presentasi sekaligus media pembelajaran interaktif. Peserta didik bisa terlibat secara lagsung dalam penggunaan media belajar yang telah disiapkan guru. Dengan menggunakan Lectora Inspire guru dapat memasukkan materi pembelajaran, evaluasi, video maupun animasi yang ada. Guru dapat berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran semenarik mungkin menggunakan Lectora Inspire.

Lectora Inspire memiliki beberapa keunggulana sebagai media pembelajaran, diantaranya: terdapat menu untuk menambahkan tombol kedalam media pembelajaran, dapat membuat serta mengolah hasil evaluasi, terdapat template yang siap digunakan dengan desain menarik, dapat digunakan pada android, komputer, CD-ROM

[8] Trisna Ulfazatuzzahra, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 10 Dau Malang" (skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018), 2.

[9] Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 08.

[10] Muhammad Mas'ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora* (Yogyakarta: Shonif, 2012), 03.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

maupun secara website atau link.[11] Dengan digunakannya media pembelajaran yang interaktif serta menarik diharapkan dapat meningkatka kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik. Peserta didik akan terdorong untuk belajar jika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik agar tidak terkesan monoton selama proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran yang variatif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media belajar yang bervariatif, kreatif dan inovatif dapat membangun semangat dan ketertarikan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan mengunakan media seadanya tanpa adanya variasi dan inovasi media dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar peserta didik. Dalam studi awal yang dilaksanakan pada MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus dengan menyebarkan angket mengenai motivasi belajar peserta didik menunjukkan hasil bahwa peserta didikm mempunyai motivasi belajar yang cenderung "Rendah" dengan hasil rata-rata nilai 50.3, hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah dan media pembelajaran buku dan papan tulis.[12] Proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah tidak selamanya buruk, namun hal ini dapat menjadikan peserta didik lebih pasif. Dengan penggunaan media yang kurang variatif dan inovatif dapat menyebabkan peserta didik tidak aktif, menurunkan motivasi belajar, merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran.

Pada zaman sekarang ini, terdapat berbagai macam aplikasi atau media teknologi yang dapat dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang monoton, seperti papan tulis dan buku dapat menjadikan peserta didik bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan MediaQu sebagai media pembelajaran dengan lebih kreatif, inovatif dan interaktif dengan harapan tingkat motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Dengan pengembangan media ini peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar, memahami yang diajarkan guru dan mendapatkan hasil belajar yang berkualitas.

[11] Siti Maulida Purnawanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas IX SMP Negeri 3 Semarang" (skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017), 04.

[12] Observasi, di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus, 19 Januari 2023.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah pengembangan produk MediaQu sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana penerapan produk MediaQu dalam proses pembelajaran al-Qur'an Hadis?
3. Adakah pengaruh MediaQu terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui langkah pengembangan produk MediaQu sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui penerapan produk MediaQu dalam proses pembelajaran al-Qur'an Hadis.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh MediaQu terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. MediaQu yang dikembangkan menggunakan bantuan Lectora Inspire pada materi
2. Media pembelajaran ini didalamnya terdapat:
   a. Menu Materi
   b. Menu Materi Video
   c. Menu Latihan
   d. Menu Kompetensi
   e. Menu Petunjuk
3. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi secara mandiri dengan handphone.
4. MediaQu adalah media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *software* Lectora Inspire 18.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil setelah dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu menambah gagasan dan memperluas wawasan keilmuan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran. Diharapkan pula dapat memberikan inovasi maupun rekomendasi mengenai media pembelajaran sehingga dapat memajukan kualitas pendidikan di Indonesia.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi peneliti

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat meningkatkan penelitian lain mengenai media pembelajaran sehingga dapat menggali lebih banyak kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran.

   b. Bagi pendidik

      Penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan serta pengetahuan terhadap guru mengenai MediaQu sebagai media pembelajaran menggunakan Lectora Inspire sehingga guru mampu memanfaatkan media lectora ini selama proses belajar mengajar. Diharapkan pula guru mampu memanfaatkan lebih banyak media pembelajaran lain guna menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi berkualitas.

   c. Bagi peserta didik

      Penelitian ini diharapkan mampu meningkatka motivasi belajar peserta didik selama proses belajar mengajar serta memudahkan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
   a. Proses pembelajaran yang konvensional dan monoton dapat menimbulkan kebosanan, maka dari itu media pembelajaran perlu dikembangkan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mudah dipahami peserta didik.
   b. Guru berperan sebagai fasilitator.
   c. Guru dapat menggunakan media pembelajaran MediaQu dengan baik.
   d. Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam penggunaan MediaQu.
2. Keterbatasan Pengembagan
   a. Media pembelajaran yang sedang dikembangkan berisi 3 BAB semester Genap.
   b. Pembuatan media pembelajaran ini memanfaatkan bantuan software Lectora Inspire.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

G. Sistematika Penulisan

Gambaran penulisan skripsi ini ditata secara sistematis yang berisi dari penjabaran deskriptif mengenai hal yang akan dibahas . sistematika penulisan ini terdiri dari:

1. BAB I PENDAHULUAN

   Pada bagian ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan pengembangan, sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

   Pada bab ini berisi deskripsi teori sebagai teori tumpuan yang terkait dengan penulisan ini, serta terdapat penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

   Pada bagian ini berisikan jenis penelitian yang digunakan, pendekatan penelitian, prosedur penelitian pengembangan, desain uji coba media, subjek uji coba media, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

   Bab ini berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan berupa gambaran umum obyek penelitian, sistem aplikasi yang dikembangkan, deskripsi hasil penelitian serta analisis data dan pembahasan.

5. BAB V PENUTUP

   Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang dikaitkan dengan analisa sesuai dengan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.

REPOSITORI IAIN KUDUS