

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berakar dari kata *Medius* dalam Bahasa Latin artinya tengah, perantara, penghubung. Media dalam Bahasa Arab adalah sebuah penghubung pesan dari pengantar kepada penerima. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) mengartikan media yaitu semua wujud dan perantara yang dimanfaatkan guna mengirim pesan atau informasi.¹

Heinin, Russel, Molenda dan Smaldino mengartikan media sebagai alat atau media komunikasi. Seperti media cetak, rekaman, radio, audio, gambar, visual, objek dan orang. Alat atau media komunikasi yaitu segala yang mampu membawa pesan dari seseorang untuk orang lain. Media juga disebut sebagai komunikasi massa yang menyangkut sistem lambang, alat produksi dan distribusi.²

Menurut Gagne & Briggs, media adalah alat yang dapat dimanfaatkan secara fisik guna memberikan materi belajar seperti buku, kaset, tape recorder, televisi, film, foto, gambar dan komputer. Gerlach & Ely menyatakan media mencakup manusia, alat dan bahan atau aktivitas yang mampu membuat suasana yang menjadikan peserta didik dapat menerima ilmu, kecakapan serta perilaku. Berlawanan dengan pendapat tersebut, Wingkel mengartikan media sebagai sebuah sarana non personal (bukan manusia) yang disiapkan dan dimanfaatkan oleh pendidik, yang memiliki peran selama proses pembelajaran guna mencapainya tujuan instruksional.

Media pembelajaran berasal dari dua kata, media yang artinya pengantar atau penghubung, sedangkan pembelajaran berarti kondisi yang terjadi guna membantu peserta didik

¹ Jennah, *Media Pembelajaran*, 01.

² Muhammad Yaumi, "Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial" (presentasi, Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar, Makassar, UIN Alaudin Makassar, 14-15 Juni, 2017).

dalam mendapatkan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yaitu segala bentuk yang mampu dimanfaatkan untuk mengirimkan informasi yang kemudian dapat menimbulkan rasa penasaran, minat, motivasi serta pemahaman peserta didik atas pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga mampu mencapai tujuan belajar. Menurut Brown media pembelajaran dapat dimanfaatkan guna mengoptimalkan efektivitas pembelajaran.³

Pendapat Clark dalam Hastings dan Trace, menyebutkan bahwa media hanya dapat menyampaikan pembelajaran saja dan tidak dapat mempengaruhi hasil prestasi peserta didik. Membantah pendapat Clark, Kozma memberikan pernyataan bahwa media tidak hanya berperan besar dalam proses dan hasil belajar, tetapi juga membangkitkan minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, media dan pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dalam membangun proses belajar mengajar yang efektif dan efisien guna tercapai sebuah tujuan. Semakin kreatif dan inovatif guru dalam merancang media pembelajaran, maka peserta didik akan termotivasi selama mengikuti proses belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik. Begitu pula sebaliknya, guru yang tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik.⁴

Dalam al-Qur'an, media pembelajaran memiliki makna tersirat terdapat dalam surat Al-Alaq ayat 4-5 :

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ , عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

Artinya: “Yang mengajar dengan pena, mengajar manusia apa yang belum diketahui(nya).”

Ayat diatas menjelaskan sesungguhnya Allah yang Maha Pemurah menuntun manusia melalui pena, yaitu melalui usaha serta sarana mereka. Kata (القلم) *al-qalam* berasal dari kata (قلم) *qalama* artinya memangkas ujung sesuatu. Qalam dapat dimaknai alat yang dimanfaatkan untuk menulis karena berasal dari alat yang diciptakan dari sesuatu yang dilampirkan ujungnya. Kata Qalam juga bisa dimaknai akibat dari digunakannya alat tersebut, yaitu tulisan. Kedua ayat diatas memaparkan kaidah yang Allah

³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, 05.

⁴ Muhammad Yaumi, “Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial”.

gunakan untuk mengajarkan manusia, yaitu menggunakan pena (tulisan) yang mampu dibaca oleh manusia, kemudian melalui bimbingan secara langsung tanpa alat.⁵

Jika dihubungkan dengan media pembelajaran, dari ayat diatas Allah mengajarkan manusia melalui perantara pena yang dapat menghasilkan tulisan sehingga tulisan tersebut dapat dibaca oleh manusia. Dari penjelasan diatas mengenai pengertian media pembelajaran dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara atau penghubung yang dapat dimanfaatkan guna mengirim suatu pesan atau informasi dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Derek Rowntree fungsi media pembelajaran sebagai berikut:⁶

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
 - 2) Menjadi stimulus peserta didik dalam merespon belajar
 - 3) Mendapatkan komentar atau tanggapan lebih cepat
 - 4) Membuat peserta didik agar mengadakan evaluasi
- Harry C. Mc. Kwon menjabarkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:⁷

- 1) Merubah suasana belajar yang bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan nyata
- 2) Menciptakan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih aktif serta lebih fokus saat proses pembelajaran
- 3) Meningkatkan rasa ingin tahu dan memperjelas isi belajar

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:⁸

- 1) Menyederhanakan materi yang sulit dipahami sehingga mudah dipahami
- 2) Manajemen waktu, tempat dan pemahaman
- 3) Menciptakan hubungan langsung peserta didik dengan lingkungan
- 4) Menyelaraskan pemahaman antara guru, peserta didik dan isi materi

⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2020), 463-464.

⁶ Jennah, *Media Pembelajaran*, 20.

⁷ Jennah, *Media Pembelajaran*, 20.

⁸ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik* (Bandung: CV.Pustaka Setia, 2016), 132-133.

- 5) Menciptakan pemahaman yang rasional dan realistis
- d. Jenis Media Pembelajaran
- 1) Media grafis

Media grafis yaitu media yang mampu menghantarkan informasi melalui simbol-simbol visual. Fungsi media grafis adalah memikat perhatian, memperjelas pelajaran, dan menggambarkan sebuah konsep agar mudah dipahami dan diingat. Banyak sekali konsep yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan secara verbal saja, maka dari itu menggunakan media gambar dapat membantu menjabarkan konsep-konsep yang sulit dipahami.

Kualitas dan efektifitas penggunaan bahan visual mempengaruhi keberhasilan media grafis. dikarenakan dapat dilakukan melalui cara menyusun dan menyatukan ide yang muncul lalu direncanakan dengan baik, kemudian diolah dengan teknik dan visualisasi obyek, rancangan, pemberitahuan dan keadaan. Susunan rancangan visual ini harus mampu memperlihatkan gambar yang mudah dipahami dan memikat perhatian, sehingga dapat memberikan pesan yang diharapkan.

Jenis-jenis media grafis meliputi gambar, sketsa, bagan, diagram, grafik, poster, kartun, foto dan lain sebagainya. Pembuatan media grafis harus menggunakan prinsip-prinsip umum penggunaan media grafis. Prinsip penggunaan media grafis yang disingkat “VISUALS” adalah penjabaran dari *visible*, *interesting*, *simple*, *useful*, *accurate*, *legitimate*, *structured*. *Visible* berarti mudah dilihat, *interesting* berarti menarik, *simple* berarti sederhana, *useful* berarti berguna, *accurate* berarti tepat sasaran, *legitimate* berarti sah, *structured* artinya terstruktur.⁹

- 2) Media tiga dimensi

Media tiga dimensi merupakan media yang mengirim kabar dengan ciri khas bertekstur dan mempunyai tinggi, lebar serta volume. Media ini mampu menggunakan benda asli hidup atau mati, bisa

⁹ Rapiadi, *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha* (Solok: Penerbit Insan Cendekia Mandiri, 2022): 31-32.

juga benda replika. Media tiga dimensi mudah pembuatannya karena sederhana penggunaannya, tidak membutuhkan keterampilan khusus, mampu diproduksi sendiri oleh guru, bahannya mudah ditemukan dilingkungan sekitar. Jenis media tiga dimensi diantaranya media relia, model dan boneka.¹⁰

3) Media proyeksi

a) Proyeksi diam

Media proyeksi diam yaitu media yang menampilkan rangsangan visual yang diproyeksi menggunakan alat proyeksi OHP (*Overhead Projector*). Kadang kala penggunaan media ini disertai dengan rekaman atau audio, namun ada juga yang hanya menyajikan gambar saja. Pada saat ini media proyeksi diam sudah jarang digunakan karena telah digantikan dengan alat yang lebih canggih yakni LCD.¹¹

b) Proyeksi gerak

I. Film

Film adalah media yang terdiri dari banyakgambar memakai film 8 mm, 16 mm dan 35 mm yang ditampilkan menggunakan proyektor, dapat berupa film bisu atau film yang bersuara.

II. Slide Power Point

Slide power point adalah media yang menyajikan rangsangan multimedia berupa tulisan, gambar, suara, video, animasi dan lain sebagainya.

4) Media audio

Media audio yaitu media yang memebrikan kabar melalui suara sehingga penerimanya menggunakan indra pendengaran untuk menerima pesan. Media ini dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, minat serta motivasi sehingga terjadilah proses belajar. Menurut Sadiman, media audio yaitu media yang penggunaanya

¹⁰ Rapiadi, *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha*, 52.

¹¹ Rapiadi, *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha*, 56.

dapat menggunakan bunyi dan suara untuk memberikan kabar.

Menurut Anitah, terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam aktivitas mendengar, yaitu peserta didik mendengarkan karena ada rangsangan suara, otak menerima rangsangan tersebut yang kemudian diteruskan ke saraf otak, saraf otak menghubungkan pengetahuan dengan peristiwa nyata sesuai dengan materi yang telah diterima.¹²

5) Media video

Smaldino, Russel, Heinich, Molenda berpendapat bahwa video adalah perekam gambar dan suara yang dapat dilihat melalui televisi. Sedangkan Punjai Setyosari & Sihkabuden mendefinisikan video sebagai media menyimpan informasi yang didalamnya terdapat audio visual. Gabungan antara gambar dan suara yang menciptakan kesamaan dengan obyek aslinya. Penggunaan media video dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu sistem pembelajaran. Pesan yang disampaikan melalui media ini dapat berupa kenyataan maupaun khayalan, yang bersifat pembelajaran, instruksi dan informatif.¹³

6) Komputer multimedia

Komputer multimedia/CAI terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan perlengkapan lainnya. Media ini memiliki ciri khas yang sangat beragam karena dapat digunakan untuk media audio dan visual. Komputer multimedia dapat digunakan oleh guru karena dapat digunakan dengan dua model. Model pertama, dapat digunakan untuk asisten guru dalam mengajar yang biasa disebut dengan *Computer Asisted Instructional (CAI)*. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan komputer, mereka dapat mengeksplorasi program-program yang ada didalam komputer secara mandiri tanpa bantuan dari guru. Model kedua, dapat digunakan sebagai pengelolaan pengajar yang dikenal dengan *Computer Management*

¹² Rapiadi, *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha*, 58.

¹³ Rapiadi, *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha*, 63.

Instructional (CMI). Guru mampu menggunakan komputer untuk menginput data perkembangan pembelajaran peserta didik, memilah dan mengendalikan sumber belajar.¹⁴

7) E-learning

E-Learning yaitu media pembelajaran yang memiliki teknologi elektronik. Menurut Jaya Kumar C. Koran, e-learning yaitu media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran menggunakan rangkaian elektronik guna memberikan materi pembelajaran, komunikasi serta arahan. Ada juga yang mendefinisikan e-learning sebagai sebuah pembelajaran jarak jauh yang dilakukang dengan memanfaatkan internet.

Istilah lain yang digunakan untuk menggambarkan media ini adalah M-learning. M-learning merupakan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan hand phone yang terhubung internet dengan desain yang memiliki akses pembelajaran yang fokus pada peserta didik, interaktif, tak terbatas ruang dan waktu, dan dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.¹⁵

Pokok penggunaan media e-learning adalah pemanfaatan jaringan internet.

e. Peran media dalam proses pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran bergantung pada tujuan pembelajaran dan isi atau materi yang akan disampaikan. Eksistensi media pembelajaran juga bergantung pada cara pandang seorang guru terhadap sistem pembelajaran dan pentingnya penggunaan media. Media pembelajaran memiliki efek positif terhadap pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran sebagai bagian yang menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁶ Menurut Kemp dan Dayton, beberapa dampak positif dari penggunaan media pembelajaran antara lain:¹⁷

¹⁴ Rapiadi, *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha*, 68.

¹⁵ Rapiadi, *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha*, 77.

¹⁶ Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), 47.

¹⁷ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: KENCANA, 2020), 18.

- 1) Pemberian materi yang tidak kaku.
- 2) Pembelajaran yang lebih menarik.
- 3) Pembelajaran aktif dan interaktif yang diterapkan dengan teori belajar serta psikologi belajar yang didapatkan dalam hal keikutsertaan peserta didik, tanggapan dan penguatan.
- 4) Mampu mempercepat durasi pembelajaran.
- 5) Meningkatkan mutu hasil belajar dengan menambahkan kata dan gambar yang dapat mengkomunikasikan setiap pengetahuan yang telah disusun.
- 6) Pembelajaran berlangsung kapan serta dimana saja.
- 7) Mampu meningkatkan sikap positif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- 8) Mengantikan perang guru menjadi lebih positif.

Media pembelajaran berperan menjadi alat yang dimanfaatkan guna berkomunikasi antara guru dan peserta didik untuk memperjelas isi materi dan menjadi sumber belajar yang baru. Media pembelajaran juga mampu menumbuhkan motivasi dan rasa keingin tahuan peserta didik terhadap sesuatu yang belum mereka ketahui. Peserta didik juga mampu berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar sehingga mereka tidak mudah bosan.¹⁸

Media pembelajaran tidak akan memiliki peran jika proses belajar masih berfokus pada guru sebagai penyampai materi. Maka dari itu perlunya menggeser cara belajar yang berfokus kepada guru berubah berpusat terhadap peserta didik dengan bantuan media pembelajaran. Dalam hal ini peran guru berubah menjadi fasilitator. Peserta didik mampu belajar sendiri melalui petunjuk penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang berfokus terhadap peserta didik disebut *student centered* atau *self-instruction*. Media pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran, namun efektivitasnya media tersebut tergantung hasil media pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Seandainya sebuah pembelajaran adalah sistem yang mempunyai susunan komponen yang saling berhubungan, maka media merupakan salah satu komponen tersebut. Peran

¹⁸ Siti Maemunawarti, Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran: Strategi KBM Di Masa Pandemi Covid-19* (Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020), 73.

media pembelajaran sebagai perantara atau penghubung antara guru dan peserta didik dalam penyampaian materi. Media juga berperan dalam menciptakan jalinan komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga dapat membangun interaksi searah serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu, penting bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran di setiap proses belajar mengajar.¹⁹

2. Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Lectora Inspire

Lectora Inspire merupakan alat yang dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran elektronik. Dikenal sebagai *Authoring Tool*, Lectora Inspire dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis. Sekilas tampilan Lectora Inspire mirip dengan Microsoft Power Point tetapi isi dan aplikasinya berbeda. Lectora inspire dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, sekaligus dapat pula dimanfaatkan sendiri oleh peserta didik. Program ini berisi konten materi, pembahasan, animasi, gambar, video bahkan soal evaluasi.²⁰

Lectora Inspire mampu dimanfaatkan untuk menciptakan aplikasi, presentasi bahkan bimbingan online. Lectora Inspire mampu mengubah presentasi Microsoft Power Point menjadi presentasi *e-learning* Lectora menggunakan produk tambahan yang bernama *Lectora Integrator for Microsoft Powerpoint*. Program lain yang mendukung kinerja Lectora Inspire antara lain:²¹

- 1) Flypaper, berfungsi untuk mengembangkan animasi seperti flash, transisi maupun efek.
- 2) Camtasia, berfungsi menciptakan tutorial video, mengedit video, audio, transisi dan lain sebagainya
- 3) Snagit, berfungsi mengambil gambar pada layar komputer.

¹⁹ Susanti, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*, 47-48.

²⁰ Faisal Anwar,dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), 71.

²¹ Faisal Anwar,dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* 72-71.

b. Keunggulan Lectora Inspire

Keunggulan Lectora Inspire dibanding perangkat lunak yang lain adalah:²²

- 1) Dapat dimanfaatkan untuk menciptakan website, e-learning serta presentasi.
- 2) Media yang diciptakan berbasis Lectora Inspire dapat dibagikan ke bermacam-macam output seperti HTML, CD-ROM, single executable, SCORM dan AICC.
- 3) Lectora dapat digunakan bersama melalui sistem manajemen pembelajaran (LSM)
- 4) Penggunaan yang mudah
- 5) Mempunyai beragam fitur yang bisa dimanfaatkan guna mengembangkan media pembelajaran
- 6) Didukung program penunjang lain seperti snagit, camtasia, flypaper
- 7) Mampu menghasilkan pertanyaan evaluasi dengan mudah
- 8) Dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web hingga android.

c. Kelemahan Lectora Inspire

Kelemahan Lectora Inspire dibanding perangkat lunak yang lain adalah:²³

- 1) Pengguna yang tidak terlalu mahir menggunakan komputer akan sedikit kesulitan dalam mengoprasikannya
- 2) Membutuhkan jaringan internet yang kuat saat mengunduh aplikasi
- 3) Membutuhkan daya penyimpanan yang besar
- 4) Pengunduhan versi trial hanya berlaku 30 hari, sehingga lebih dari 30 hari tidak dapat digunakan atau harus membeli aplikasi pada website resmi Lectora
- 5) Apabila kecepatan prosesor melambat akan berpengaruh pada kecepatan penggunaan aplikasinya
- 6) Membutuhkan komputer/laptop dalam pembuatan media pada Lectora Inspire

²² Basman Tompo, *Membuat Aplikasi Dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16* (Yogyakarta: Penerbit IGI DIY, 2017), 5.

²³ Desy Mandasari, Kholilur Rahman, Riza Faishol, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 13, (2020): 53, <https://www.ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/608>.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motivasi” erat kaitannya dengan kata “motif”, pengertian motivasi yaitu motif yang akan berubah aktif saat waktu tertentu. Sementara, motif yaitu sebuah penggerak yang terdapat didalam seseorang guna melaksanakan aktivitas demi mendapat tujuan yang telah ditentukan.²⁴ Motif juga dapat diartikan sebagai keadaan siap siaga. Menurut Mc. Donald, motivasi memiliki tiga elemen penting yaitu perubahan energi, munculnya rasa dan terjadi rangsangan. Motivasi akan menimbulkan suatu yang mengubah energi didalam seseorang, yang kemudian menggandeng gejala psikis, afeksi serta emosi sehingga menjadikannya sebuah aksi.²⁵

Setiap kegiatan yang dilakukan manusia didasari oleh dorongan dalam mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan yang disebut dengan motivasi. Menurut Petri, motivasi digambarkan sebagai kemampuan dalam bertindak yang mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang. Jadi, motivasi yaitu dorongan yang mampu merubah energi didalam seseorang menjadi suatu tindakan nyata menuju tujuan yang ditentukan.²⁶

Dari sudut pandang Islam, motivasi adalah rangsangan psikologis yang menjadikan seseorang mencari tahu dan memahami bahwa Allah merupakan pencipta alam semesta, sehingga muncul sebuah dorongan untuk beribadah kepada Allah dan meminta pertolongan dan doa kepada Allah. Motivasi sebaiknya mengarahkan kepada hal-hal baik agar senantiasa Allah meridhoi. Motivasi artinya bergerak, maka gerakan tersebut sebaiknya digunakan untuk memperbaiki diri dan muhasabah diri menjadi pribadi yang lebih berkualitas sebagai hamba Allah.²⁷ Dalam QS Al-Mujadilah:11 Allah memotivasi orang yang mencari ilmu dengan meninggikan derajat orang yang berilmu.

²⁴ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), 127.

²⁵ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 240.

²⁶ Nyayu Khadijah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 150.

²⁷ Zubairi, *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020), 4.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan melapangkan untukmu dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Dalam kalimat “...niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”, pada kalimat pertama Allah akan meninggikan derajat orang yang beriman dan kalimat kedua orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Maksud dari kalimat diatas adalah orang yang beriman dibagi menjadi dua kelompok, pertama orang yang beriman dan beramal shaleh dan yang kedua orang yang beriman dan beramal shaleh serta berilmu. Dikatakan bahwa kelompok kedua ini memiliki derajat yang lebih tinggi, bukan karena nilai ilmunya saja akan tetapi amal dan perbuatannya kepada orang lain. Ilmu yang dimaksud tidak hanya ilmu agama, tetapi juga ilmu apapun yang memiliki manfaat.²⁸ Dari ayat diatas Allah memberikan motivasi, semangat atau dorongan kepada hambanya untuk berlomba-lomba mencari ilmu karena Allah akan meninggikan derajat orang yang memiliki ilmu. Derajat manusia didepan manusia lain tidaklah penting karena itu hanya bersifat duniawi, tetapi derajat manusia dihadapan Allah yang sepatutnya dipentingkan karena kehidupan akhirat itu kekal didalamnya

Dalam kegiatan belajar, motivasi diperlukan agar peserta didik dapat belajar dengan bersungguh-sungguh. Motivasi belajar merupakan sesuatu yang mendesak seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar dikarenakan faktor intrinsik maupun ekstrinsik yang dapat menambah

²⁸ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2020), 491.

semangat belajar. Tidak hanya berperan sebagai pendorong, tetapi motivasi juga mengandung usaha yang dilakukan dalam mencapai tujuan. Motivasi akan selalu menentukan intensitas belajar sehingga mendapatkan hasil yang meningkat. Motivasi belajar berperan besar bagi peserta didik, motivasi belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik.²⁹

Menurut Brophy, motivasi belajar lebih mementingkan respon kognitif, yang berarti peserta didik cenderung melakukan kegiatan pendidikan yang lebih penting dan bermanfaat, serta mencari makna dari kegiatan tersebut. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan lebih tertarik dalam menyimak proses pembelajaran, menyimak penjelasan materi, membaca materi hingga memahaminya dan menggunakan pendekatan tertentu untuk mendukung proses pembelajaran. Sedangkan Sardiman berpendapat bahwa motivasi belajar adalah sekumpulan usaha yang menyuplai kondisi tertentu sehingga seseorang bersedia dan gemar belajar.³⁰ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar adalah upaya yang ada dalam diri peserta didik yang bergerak untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah ilmu, keahlian serta pengalaman.³¹

b. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi dari motivasi belajar sebagai berikut:

1) Motivasi mendorong

Peserta didik tidak memiliki kertertarikan terhadap belajar jika bukan karena memiliki tujuan atau keingintahuan terhadap belajar. Dari keingintahuan tersebut maka peserta didik akan mencari tahu dengan cara mempelajarinya. Sikap tersebutlah yang mendasari dan mendorong seseorang kepada aktivitas belajar.

2) Motivasi menggerakkan

Dorongan dari dalam akan menimbulkan kekuatan yang kemudian menjelma menjadi sebuah gerakan.

²⁹ Rike Andriani, Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 82, diakses pada 08 Januari, 2022, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

³⁰ Pupu Saeful Rahmat, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 139.

³¹ Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, 241.

3) Motivasi mengarahkan

Peserta didik yang memiliki motivasi mampu memisahkan perbuatan yang harus dikerjakan dan harus ditinggalkan. Sesuatu yang dipelajari oleh peserta didik untuk memuaskan rasa keingintahuannya adalah sesuatu yang harus dicapai. Tujuan itulah yang nantinya akan mengarahkan dan memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk belajar.³²

c. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Sardiman menjelaskan ciri-ciri motivasi belajar antara lain:

1) Rajin mengerjakan tugas

Arti dari rajin mengerjakan tugas adalah seseorang mampu bekerja secara terus menerus, serta tidak berhenti sebelum pekerjaannya selesai. Dalam hal ini, peserta didik harus mampu menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan arahan yang diberikan dari guru. Peserta didik dikatakan rajin jika mereka mampu mengerjakan tugas tersebut dengan baik dan benar, serta mampu mencari informasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

2) Mampu mengatasi kesulitan

Peserta didik yang memiliki sikap ulet atau gigih dapat mengatasi masalah, sekalipun masalah tersebut sulit dihadapi. Pantang meyerah dan putus asa adalah sesuatu yang penting agar dimiliki peserta didik. Namun, bukan berarti mereka harus berdiri sendiri dalam menghadapi masalah. Jika mereka merasa kesusahan menghadapi masalah, mereka dapat bertanya atau meminta bantuan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

3) Menunjukkan ketertarikan terhadap berbagai masalah

Peserta didik mempunyai berbagai gaya guna memperlihatkan ketertarikan mereka kepada suatu masalah. Peserta didik yang mempunyai keterampilan yang lebih dibanding teman lainnya, akan ikut membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam belajar. Perilaku tersebut mampu menjadikan peserta didik berbeda dengan teman-temannya.

³² Wahab, *Psikologi Belajar*, 131.

- 4) Suka bekerja sendiri
Mereka yang suka bekerja sendiri akan mempengaruhi lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan kemandirian dan kemampuan yang dimilikinya.
 - 5) Sering jenuh terhadap tugas yang rutin
Tugas atau pekerjaan yang dilaksanakan secara teratur serta berkelanjutan dapat menimbulkan kurang kreativitas. Peserta didik akan jenuh terhadap tugas tersebut, terutama tugas yang mengatur pemahaman dan keterampilan mereka dalam belajar.
 - 6) Berpegang teguh pada pendapatnya
apabila meyakini terhadap sesuatu, seseorang cenderung mempertahankan pendapatnya. Guru harus mampu membuat kegiatan belajar yang mampu memberikan peluang bagi peserta didik agar dapat mengekspos pengetahuan serta pemahaman mereka dalam belajar, baik individu maupun kelompok. Biasanya peserta didik yang memiliki wawasan yang luas akan gigih mempertahankan pendapatnya. Hal tersebut mampu menjadikan peserta didik lebih percaya diri terhadap apa yang diyakininya.
 - 7) Gemar mencari dan memecahkan masalah
Peserta didik yang suka menghadapi tantangan akan menjadi faktor penentu kesuksesan belajarnya. Berbagai masalah yang muncul mengharuskan peserta didik untuk mencari cara dalam menyelesaikan masalah tersebut.³³
- d. Macam-Macam Motivasi Belajar
- Sumadi Suryabrata membagi motivasi belajar menjadi dua macam, di antaranya:
- 1) Motivasi Intrinsik
Motivasi intrinsik merupakan sebuah energi yang berubah aktif tidak perlu dirangsang oleh faktor luar. Hal ini dikarenakan didalam diri setiap manusia telah memiliki motivasi dalam melakukan sesuatu. Misalnya peserta didik yang rajin belajar atau mengulang kembali apa yang telah dipelajarinya disekolah, maka peserta didik tersebut akan tetap belajar walau tidak ada ulangan atau pekerjaan rumah.

³³ Rahmat, *Psikologi Pendidikan*, 145.

Jika dilihat dari tujuan melakukan kegiatan tersebut, maka motivasi intrinsik merupakan keinginan mencapai tujuan dengan melakukan kegiatan belajar untuk mendapatkan wawasan yang luas, cakap dalam bidang tertentu serta perubahan perilaku secara terarah.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik yaitu sebuah energi yang menjadi aktif dengan rangsangan dari luar. Misalnya peserta didik yang diberi tahu bahwa akan ada ujian minggu depan, lalu peserta didik tersebut mulai rajin belajar dan membaca buku dengan tujuan mendapatkan nilai ujian yang baik.

Maka dari itu, motivasi ekstrinsik disebut bentuk motivasi dalam melakukan kegiatan belajar diawali dan dilanjutkan dengan desakan luar yang tidak langsung berhubungan dengan kegiatan belajar. Pada kegiatan pembelajaran motivasi ekstrinsik diperlukan untuk membangun motivasi peserta didik atau menyempurnakan kekurangan komponen kegiatan pembelajaran yang mungkin kurang menarik bagi peserta didik.³⁴

e. Peran Motivasi Dalam Belajar

Pada kegiatan belajar peserta didik sangat membutuhkan motivasi belajar, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Sebagai contoh, peserta didik yang bernama Budi rela mengurangi jam bermainnya untuk mempelajari kembali pelajaran yang telah disampaikan disekolah. Hal ini dikarenakan minggu depan terdapat ujian kenaikan kelas. Kegiatan yang dilakukan Budi dilatarbelakangi oleh motivasi. Motivasi inilah yang mendorong, menggerakkan serta mengarahkan budi untuk lebih giat belajar dan mengurangi jam bermainnya untuk persiapan ujian kenaikan kelas.

Motivasi memiliki peran yang penting selama proses pembelajaran. Pembelajaran tidak bisa berlangsung tanpa adanya motivasi, maka dari itu motivasi berperan dalam mencapai tujuan atau hasil belajar.³⁵ Menurut Nyanyu Khadijah, peran motivasi belajar dibagi dalam 3 tahapan, yaitu:

³⁴ Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, 255.

³⁵ Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, 261.

- 1) Saat pembelajaran akan dimulai
- 2) Saat pembelajaran sedang berlangsung
- 3) Saat pembelajaran berakhir.³⁶

Sedangkan menurut pendapat Uno, peran motivasi dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Motivasi sebagai penguat pembelajaran
- 2) Motivasi memperjelas pembelajaran
- 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar.³⁷

4. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

a. Pengertian Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Sebagai umat Islam wajib hukumnya mempelajari al-Qur'an Hadis karena keduanya merupakan sumber utama syariat agama Islam. Mata pelajaran al-Qur'an hadis merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di madrasah yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai sumber pedoman ajaran Agama Islam yakni al-Qur'an dan hadis. Dalam kurikulum 2013 Al-Qur'an Hadis termasuk kedalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta Bahasa Arab. Al-Qur'an Hadis adalah sumber pokok agama Islam yang didalamnya mencakup sumber akidah akhlak, fikih hingga analisisnya berada disetiap unsur tersebut.³⁸ Al-Qur'an hadis sebagai pedoman, sumber hukum, norma, nilai dan ilmu pengetahuan yang dapat membimbing umat Islam untuk mendalami dan mempelajari ilmu tersebut.

b. Tujuan Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Tujuan mata pelajaran Al-Qur'an Hadis pada jenjang Madrasah Tsanawiyah adalah:³⁹

- 1) Menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap Al-Qur'an dan hadis
- 2) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang ada dalam al-Qur'an dan hadis sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan
- 3) Menambah kekhusyukan peserta didik dalam beribadah terutama sholat dengan mengamalkan hukum tajwid dan isi kandungan surat atau ayat yang ada dalam surat-surat pendek yang biasa dibaca saat sholat.

³⁶ Wahab, *Psikologi Belajar*, 134.

³⁷ Rahmat, *Psikologi Pendidikan*, 149.

c. Ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an Hadis

Dalam kurikulum 2013 Al-Qur'an Hadis termasuk kedalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta Bahasa Arab. Karakteristik mata pelajaran Al-Qur'an Hadis meliputi mengutamakan kemampuan baca tulis al-Qur'an dan Hadis dengan baik dan benar, memahami arti secara tekstual dan kontesktual, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

Ruang lingkup pembelajaran al-Qur'an Hadis meliputi:⁴¹

- 1) Menerapkan unsur tajwid dengan membaca dan menulis
- 2) Memperbanyak khazanah pengetahuan dengan memahami, menginterpretasikan ayat dan hadis dengan cara menerjemahkan maknanya (tafsirannya).
- 3) Menjalani kehidupan sehari-hari dengan menerapkan isi kandungan ayat atau hadis.

d. Kurikulum Al-Qur'an Hadis tingkat Mts

Alokasi waktu belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadis tingkat Madrasah Tsanawiyah per minggu dalah 2 jam pembelajaran, dengan durasi 40 menit setiap satu jam pembelajaran.⁴² Ruang lingkup materi al-Qur'an Hadis padan jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas VII, VIII, IX antara lain

- 1) Kelas VII MTs
 - a) Al-Qur'an Hadis sebagai pedoman hidup
 - b) Kusandakan aktivitasku hanya kepada Allah
 - c) Kuteguhkan imanku dengan ibadah
 - d) Sifat toleranku menumbuhkan kedamaian
 - e) Istiqomah kunci keberhasilan
 - f) Kunikmati keindahan al-Qur'an dengan tajwid
- 2) Kelas VIII MTs
 - a) Menerapkan hukum tajwid
 - b) Ketentuan reseki dari Allah
 - c) Kepedulian sosial
 - d) Tolong menolong dan mencintai anak yatim
 - e) Menimbun harta sedekah
 - f) Keseimbangan hidup di dunia dan akhirat

- 3) Kelas IX MTs
 - a) Hukum mad silah, mad lazim mukhafaf kilmi, mad lazim mutsaqal kilmi dan mad farqi
 - b) Membaca al-Qur'an surat pendek pilihan
 - c) Hukum fenomena alam
 - d) Menjaga waktu dan melestarikan lingkungan alam
 - e) Menghargai waktu dan menuntut ilmu

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dikaji ini diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Ratri Septiana Astuti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Mengacu Pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SD” dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran audiovisual dengan bantuan Lectora Inspire sesuai dengan kurikulum 2013 kelas V SD, selanjutnya hasil media pembelajaran penelitian ini dapat digunakan untuk media pembelajaran lainnya. Metode yang digunakan yaitu metode pengembangan (R&D) berdasarkan pemikiran Borg and Gall. Validasi dilakukan oleh ahli media, guru kelas dan peserta didik. Hasil media yang digunakan dikatakan layak dari segi kualitas dengan hasil penilaian produk menggunakan skala lima oleh ahli media dan guru yang hasil rata-ratanya sama yaitu 4,3. Sedangkan hasil uji coba yang diberikan kepada peserta didik mendapatkan rata-rata 4,4 yang termasuk kedalam kategori sangat baik untuk kalimat favorable dan rata-rata 3,2 untuk unfavorable.⁴³

Terdapat persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan bantuan Lectora Inspire dan penggunaan metode pengembangan (R&D). Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah media yang digunakan, variabel dependen yang digunakan dan jenjang pendidikan yang diteliti. Pada penelitian diatas variabel dependen berupa Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SD, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel dependen yaitu motivasi belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizky Ferdian Koto dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe” dengan tujuan mengembangkan media

⁴³ Ratri Septiana Astuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Mengacu Pada Kurikulum 2013 Tema 1 Sub Tema 1 SD Pembelajaran 4 Kelas V” (skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2018) 93.

pembelajaran berbasis Lectora Inspire pada mata pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan perubahan perilaku peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran. Dengan metode R&D hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh sebelum digunakannya media Lectora Inspire adalah 68,33, sedangkan hasil nilai yang diperoleh setelah penggunaan media tersebut adalah 86,33. Dari hasil nilai tersebut dapat dilihat jika adanya peningkatan terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Penggunaan media Lectora Inspire membuat peserta didik aktif dan bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran.⁴⁴

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu pembuatan media pembelajaran dengan bantuan Lectora Inspire, menggunakan metode penelitian R&D. Perbedaannya yaitu media pembelajaran yang digunakan, variabel dependen yang digunakan, juga mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang diteliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Rizki dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas VIII” penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan Lectora Inspire berbasis metode problem solving, untuk kelayakan media serta respon guru maupun peserta didik dengan media yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran Lectora Inspire ini dengan bantuan google yang digunakan untuk mencari gambar yang terkait materi, microsoft word untuk menyusun materi. Media yang dikembangkan ini dikatakan sangat layak dengan hasil 81% penilaian ahli materi dan 95% penilaian ahli media. Selanjutnya, dengan hasil persentase 97% penilaian guru dan 88,28% penilaian peserta didik.⁴⁵

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran menggunakan Lectora Inspire, metode penelitian menggunakan metode R&D. Perbedaan terletak pada media pembelajaran yang digunakan, variabel dependen yang digunakan serta pada penelitian diatas menggunakan metode problem solving dalam proses pembelajarannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Anis Mahmudah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora

⁴⁴ Muhammad Rizky Ferdian, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe” (skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2021), 49.

⁴⁵ Fitri Rizki, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas VIII” (skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 84.

Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019” penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire, mengetahui kelayakan media dan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan Lectora Inspire. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan penggunaan media berbasis Lectora Inspire dari ahli materi dengan rata-rata 4,53, sedangkan ahli media dengan rata-rata 4,48 kedua hasil ini menunjukkan media yang dikembangkan dalam kategori sangat layak. Penilaian peserta didik terhadap media yang telah diterapkan sebanyak 4,24 dalam kategori sangat layak. Maka dari itu media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire sangat layak dikembangkan pada SMK Negeri 1 Tempel.⁴⁶

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran dengan bantuan Lectora Inspire. Perbedaannya adalah media pembelajaran yang digunakan, variabel dependen yang digunakan, model metode R&D yang digunakan serta penelitian diatas menggunakan penilaian peserta didik dalam menilai kelayakan media yang dikembangkan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yaitu rancangan dari sebuah teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga muncul sebuah dugaan sementara yang berbentuk skema alur gagasan yang mampu dijadikan hipotesis yang dapat diuji.⁴⁷ Proses pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah, media pembelajaran seadanya dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik menurun. Peserta didik yang bosan cenderung tidak mendengarkan penjelasan guru, main sendiri atau bahkan mengobrol dengan temannya ditengah guru menjelaskan materi.

Maka dari itu perlunya perubahan atau inovasi yang dilakukan untuk mengembalikan motivasi belajar peserta didik. Antara lain yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dimanfaatkan selama proses pembelajaran untuk alat komunikasi antara guru dan peserta didik dalam memperjelas isi

⁴⁶ Anis Mahmudah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019” (skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), 96.

⁴⁷ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS, 2020), 60.

materi dan sebagai sumber belajar yang baru bagi peserta didik. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dan rasa keingin tahuan peserta didik terhadap hal baru yang belum mereka ketahui. Peserta didik juga dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar sehingga mereka tidak mudah bosan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih ini mampu dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Dengan bantuan Lectora Inspire peneliti mengembangkan media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan guna membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran. Media ini digunakan untuk peserta didik mampu aktif dan interaktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga materi yang disampaikan dapat diterima peserta didik dan mempunyai hasil pembelajaran yang baik. Materi yang disampaikan dalam media ini tidak hanya berisi teks saja, tetapi juga terdapat gambar, video bahkan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti mengembangkan MediaQu sebagai media pembelajaran berbasis bantuan Lectora Inspire guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru untuk media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Lectora Inspire berisi materi pembelajaran sekaligus evaluasi pembelajaran yang disusun secara menarik dan jelas agar dapat dipahami peserta didik.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

