

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar atau perantara.<sup>1</sup> Jadi, secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.<sup>2</sup> Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi pembelajar agar terjadi proses belajar.<sup>3</sup>

Media dapat berupa apa saja yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi. Media dalam pembelajaran haruslah memberikan pengaruh kepada peserta didik. Pengaruh tersebut haruslah pengaruh yang positif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik akan meningkat lebih cepat jika dalam pembelajaran pendidik menggunakan media

---

<sup>1</sup> Arief S. Sardiman *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2006), 6.

<sup>2</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 62.

<sup>3</sup> Iwan Falahudin, Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran, *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, no. 4 (2014): 104-117.

dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan.

Menurut Moh Suardi dalam bukunya yang berjudul “*Belajar dan Pembelajaran*” mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>4</sup> Jadi, pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

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

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu :

##### 1) Memotivasi minat atau tindakan

Untuk memotivasi minat atau tindakan, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik permainan atau kuis. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak.

##### 2) Menyajikan informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka

---

<sup>4</sup> Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 7.

penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik.

3) Memberi instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun aktivitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.<sup>5</sup>

**c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki tiga jenis yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat digunakan oleh indera penglihatan saja (tidak dapat digunakan oleh para tunanetra). Media visual adalah sumber belajar yang berisikan informasi atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dalam bentuk gambar dua dimensi. Contoh media visual foto, diagram, peta konsep dan lain sebagainya. Salah satu kelebihan media visual adalah dapat dianalisis lebih mudah, selain itu media visual dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan salah satu kekurangan media visual yaitu hanya berupa gambar atau tulisan saja sehingga tidak dapat digunakan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus.

---

<sup>5</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 68.

## 2) Media Audio

Media audio merupakan media dengar atau sumber belajar yang hanya menggunakan indera pendengaran saja. Materi atau informasi disampaikan dalam bentuk suara kepada peserta didik. Macam-macam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik dan lain sebagainya. Salah satu kelebihan media audio yaitu media dapat diputar kembali atau diulang-ulang sesuai kebutuhan peserta didik dan salah satu kekurangannya adalah media ini berbentuk abstrak karena hanya berbentuk suara bagi sebagian orang sulit untuk berimajinasi akan sulit menggambarkan suara tersebut didalam pikirannya.

## 3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran yang efektif dan lebih efisien dibandingkan dengan media audio dan media visual karena media audio visual menggabungkan keduanya yaitu berisikan gambar dengan suara (berupa video) dan tidak menyulitkan peserta didik yang berkebutuhan khusus karena media audio visual menyajikan materi pelajaran dalam bentuk gambar dan suara. Contoh media audio visual yaitu video kaset, film bersuara dan lain sebagainya.<sup>6</sup>

### d. Manfaat Media Pembelajaran

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi disisi lain ada bahan

---

<sup>6</sup> Felia Febrianti, Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, no. 1 (2019): 672-673.

pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi tentu sulit dipahami oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepeninganan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit. Untuk itu, penggunaan media harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Ali Muhson, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, no. 2 (2010): 4.

## 2. Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information, Communication and Technology*)

### a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information, Communication and Technology*)

ICT (*Information, Communication and Technology*) atau yang lebih dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah berbagai aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa dan teknik pengolahan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya, hubungan komputer dengan manusia dan hal yang berkaitan dengan sosial, ekonomi dan kebudayaan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan serta pemindahan informasi antar media.

Media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pembelajaran yang memanfaatkan ICT ini biasanya menggunakan perangkat *hardware* dan *software* dalam aplikasinya seperti perangkat komputer yang tersambung dengan jaringan internet, LCD, proyektor, CD pembelajaran, televisi bahkan menggunakan web atau situs-situs tertentu dalam internet.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 117.

**b. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis ICT  
(Information, Communication and  
Technology)**

Prinsip umum penggunaan ICT diantaranya yaitu:

1) Efektif dan efisien

Penggunaan ICT harus memperhatikan manfaat dari teknologi ini dalam hal mengefektifkan belajar, meliputi pemerolehan ilmu, kemudahan dan keterjangkauan baik waktu maupun biaya.

2) Optimal

Dengan menggunakan ICT, paling tidak pembelajaran menjadi bernilai lebih daripada tanpa menggunakannya. Nilai lebih yang diberikan ICT adalah keluasan cakupan, kekinian, kemodernan dan keterbukaan.

3) Menarik

Dalam prinsip ini, pembelajaran dikelas akan lebih menarik dan memancing keingintahuan yang lebih. Pembelajaran yang tidak menarik dan memancing keingintahuan yang lebih akan berjalan membosankan.

4) Merangsang daya kreatifitas berpikir pelajar

Dengan menggunakan ICT tentu saja diharapkan pelajar mampu menumbuhkan kreativitasnya dengan maksimal yang terdapat didalam diri mereka.

Dengan demikian, tujuan ICT akan sejalan dengan tujuan pendidikan itu sendiri ketika digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan ICT tidak menjadi penghambat dalam pembelajaran, namun akan memberi manfaat lebih dalam pembelajaran.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Nurdyansyah dan Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, (Sidoarjo, Nizamia Learning Center, 2017), 99.

**c. Strategi Pembelajaran dengan ICT  
(Information, Communication and  
Technology)**

Dalam sederhananya, strategi berarti cara melakukan sesuatu. Strategi pengajaran yaitu cara melibatkan para pembelajar dalam kegiatan belajar mengajar tertentu. Strategi pembelajaran dengan ICT berarti mengintegrasikan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan media ICT untuk mengemas pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, efektif dan efisien bagi guru dan peserta didik. Dalam hal ini, media ICT menjadi sarana pendukung pembelajaran agar proses pembelajaran semakin interaktif.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan media ICT yaitu:

1) Presentasi

Dalam presentasi, seorang guru tidak selalu berdiri didepan kelas memberikan pelajaran atau cenderung menggunakan metode ceramah, tetapi bisa menggunakan media video, *Over Head Projector* (OHP) maupun *slide* interaktif yang divisualisasikan melalui LCD. Media ini dapat menjadikan presentasi lebih menarik. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual juga merasa senang melihat penampilan media.

2) Permainan

Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang didalamnya para pembelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan. Pembelajaran yang menggunakan strategi permainan biasanya menjadikan siswa

termotivasi untuk melakukannya. Dalam hal ini, seorang guru harus menekankan bahwa dalam permainan, sikap yang diunggulkan adalah sportif bukan harus selalu menang.<sup>10</sup>

Selain strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan media ICT diatas, strategi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran mencakup:

a) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran

Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dalam konteks ini mendukung teori *socio-constructivism* yaitu siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis ICT. perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu didalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT didalam proses pembelajaran. Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide *power point*, gambar, animasi, video, audio dan lain sebagainya.

b) ICT sebagai sumber belajar

Perkembangan ICT yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi. Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan menyampaikan pengetahuan, disisi lain para pakar dalam berbagai bidang sudah banyak

---

<sup>10</sup> Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, (Yogyakarta: PT Skripta Media Creative, 2012), 94-106.

yang menyumbangkan dan menyebarkan pengetahuannya melalui berbagai media seperti CD, DVD, internet, baik secara individu maupun secara kolektif.

Dengan tersedianya sumber-sumber informasi yang sangat melimpah di internet, untuk mempermudah pencarian informasi tertentu yang diinginkan, seseorang dapat menggunakan fasilitas mesin pencari yang sangat populer sekarang adalah Google.

- c) ICT sebagai sarana atau tempat belajar  
Saat ini, kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan didalam kelas atau perpustakaan. Perkembangan ICT (khususnya internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya dalam bentuk *e-learning*, dimana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan murid dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan didalam kelas.
- d) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme  
Perkembangan ICT memberikan kemudahan bagi para guru untuk meningkatkan profesionalisne. Selain dengan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan ICT dan memanfaatkannya untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, para guru juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang *up to date*, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru, hasil-

hasil penelitian dalam bidang ilmunya maupun penelitian pendidikan oleh peneliti lain. Selain itu dengan memanfaatkan ICT para guru dapat berkomunikasi dengan sejawat maupun pakar untuk berdiskusi tentang permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapinya.<sup>11</sup>

#### **d. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information, Communication and Technology*)**

Pada era reformasi, dimana banyak kalangan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

##### 1) Media Pembelajaran Melalui Media Komputer

Pembelajaran melalui media komputer yaitu penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Penggunaan komputer secara langsung dengan peserta didik untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik. Materi pelajaran dibuat dalam bentuk powerpoint atau CD pembelajaran interaktif.<sup>12</sup>

Menurut Wena, keuntungan media pembelajaran berbasis komputer diantaranya yaitu:

- a) Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi.
- b) Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

---

<sup>11</sup> Nunuk Suryani, Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT, *Sejarah dan Budaya*, no. 2 (2016): 189-190.

<sup>12</sup> Nurdyansyah dan Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center), 102.

- c) Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
- d) Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.

Jadi, penggunaan komputer dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa secara langsung merupakan indikator efektivitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh guru.<sup>13</sup>

## 2) Media Pembelajaran Berbasis Internet

Perkembangan teknologi internet sangat pesat dan merambah keseluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk untuk pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa haruslah mampu memanfaatkan dan memberdayakan fasilitas yang ada diinternet untuk kemajuan pribadi siswa menjadi lebih baik. Siswa dibekali dengan pengertian kesadaran untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pribadinya dengan pembelajaran menggunakan internet sebagai sumber informasi.

Ada beberapa trik yang harus dilakukan oleh guru dalam penggunaan internet adalah *browsing*, mencari informasi sesuai dengan mata pelajaran. Dalam *browsing* kita dapat

---

<sup>13</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 75.

mencari gambar, materi, skema dan lain sebagainya.

### 3) Media Pembelajaran Melalui Multimedia

Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar, cara memperoleh informasi dan sebagainya. Dengan perkembangan multimedia ini juga membuka peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan sistem pembelajaran agar menghasilkan hasil yang optimal. Dengan multimedia, diharapkan peserta didik akan lebih mudah menentukan dengan cara apa dan bagaimana menyerap informasi yang disampaikan secara cepat dan efisien.

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.<sup>14</sup>

#### e. **Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information, Communication and Technology*)**

Pada dasarnya, pemanfaatan ICT dalam konteks pendidikan lebih cenderung pada proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran yang memanfaatkan ICT ini biasanya menggunakan perangkat *hardware* dan *software* dalam aplikasinya seperti perangkat komputer yang tersambung dengan jaringan internet, LCD,

---

<sup>14</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 119-183.

proyektor, CD pembelajaran bahkan menggunakan web atau situs-situs tertentu dalam internet.

Diantara manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT yaitu :

- 1) Materi abstrak.
- 2) Kekuatan *hypertext* (dibandingkan buku).
- 3) Waktu belajar dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun.
- 4) Waktu pembelajaran dapat lebih diperpendek.
- 5) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga.
- 7) Memungkinkan siswa belajar mandiri.<sup>15</sup>

**f. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran ICT (*Information, Communication and Technology*)**

Kelebihan dari pembelajaran berbasis ICT yaitu:

- 1) Melalui ICT, gambar-gambar dapat lebih mudah digunakan dalam proses mengajar dan memperbaiki daya ingat dari para murid.
- 2) Melalui ICT, para pengajar dapat dengan mudah menjelaskan intruksi-intruksi yang rumit dan memastikan pemahaman dari para murid.
- 3) Melalui ICT, para pengajar dapat membuat kelas interaktif dan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan yang dapat memperbaiki tingkat kehadiran dan juga konsentrasi dari para peserta didik.

---

<sup>15</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 117-118.

Kekurangan dari pembelajaran berbasis ICT yaitu:

- a) Permasalahan dalam pengaturan dan pengoprasian dari alat tersebut.
- b) Terlalu mahal untuk dimiliki.
- c) Kesulitan untuk para pengajar dengan pengalaman yang sangat minim dalam penggunaan alat ICT.
- d) Sering terjadi penyalahgunaan teknologi.<sup>16</sup>

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.<sup>17</sup> Menurut Winkels, pengertian tersebut bermakna jika seseorang melihat suatu manfaat dan keuntungan yang akan diperoleh, maka ia akan berusaha keras untuk mencapai tujuan tersebut.<sup>18</sup> Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Motivasi menurut Mc. Donald adalah:

*“Motivation is a energy change within person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions”* Motivasi adalah

---

<sup>16</sup> Nurdyansyah dan Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, (Sidoarjo, Nizamia Learning Center, 2017), 106.

<sup>17</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2000), 71.

<sup>18</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 49.

suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Menurut James O. Whittaker, motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut.<sup>19</sup>

Dengan demikian, motivasi adalah dorongan untuk melakukan segala sesuatu untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan.

#### **b. Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Ada tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Dalam hal ini motivasi 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>20</sup>

---

<sup>19</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 205.

<sup>20</sup> Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta, Kalimedia, 2015), 251-255.

### c. **Macam-macam Motivasi**

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi, dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yaitu :

#### 1) ***Motivasi Dilihat dari Dasar Pembentukannya***

##### a) **Motif-motif bawaan**

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Misalnya dorongan untuk makan dan minum.

##### b) **Motif-motif yang dipelajari**

Motif-motif yang dipelajari, maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Misalnya dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan.

#### 2) ***Jenis Motivasi Menurut Pembagian dari Woodworth dan Marquis***

a) **Motif atau kebutuhan organis.** Misalnya kebutuhan untuk minum, makan, dan bernafas.

b) **Motif-motif darurat.** Misalnya dorongan untuk menyelematkan diri, dorongan untuk membalas dan dorongan untuk berusaha. Jenis motivasi ini timbul karena rangsangan dari luar.

c) **Motif-motif objektif.** Misalnya sorongan untuk menaruh minat, dorongan untuk melakukan eksplorasi dan dorongan untuk melakukan manipulasi. Motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

#### 3) ***Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah***

Beberapa ahli menggolongkan jenis motivasi itu ada dua yaitu motivasi jasmaniah, misalnya reflex, instink otomatis, nafsu dan motivasi rohaniah, misalnya

kemauan. Setiap diri manusia, kemauan terbentuk melalui empat komponen yaitu:

- a) Momen timbulnya alasan
- b) Momen pilih

Yang dimaksud momen pilihan yaitu dimana dalam keadaan pada waktu ada alternatif-alternatif yang mengakibatkan persaingan diantara alternatif atau alasan-alasan itu. Kemudian seorang menimbang-nimbang dari berbagai alternatif untuk kemudian menentukan pilihan alternatif yang dikerjakan.

- c) Momen putusan

Dalam persaingan antara berbagai alasan, sudah barang tentu akan berakhir dengan dipilihnya alternatif. Satu alternatif yang dipilih inilah yang menjadi putusan untuk dikerjakan.

- d) Momen terbentuknya kemauan

Jika seseorang sudah menetapkan suatu putusan untuk dikerjakan maka timbullah dorongan pada diri seseorang untuk bertindak melaksanakan putusan itu.

#### 4) *Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik*

- a) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Perlu ditegaskan, bukan berarti motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.<sup>21</sup>

**d. Bentuk-bentuk Motivasi**

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah yaitu:

1) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa si subjek

---

<sup>21</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 86 – 91.

belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

2) *Mengetahui hasil*

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.

3) *Hasrat untuk belajar*

Hasrat untuk belajar, berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

4) *Minat*

Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara :

- a) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- b) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- c) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- d) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.<sup>22</sup>

**e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi**

Dalam buku yang berjudul *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Ali Imron mengemukakan enam faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran. Keenam faktor tersebut adalah:

1) Cita-cita atau aspirasi pembelajar

Cita-cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kenyataan bahwa motivasi belajar seorang pembelajar

---

<sup>22</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok: PT Rajagrafindo, 2012), 91-95

menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita.

2) Kemampuan pembelajar

Setiap manusia mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Karena itu, seseorang yang memiliki kemampuan dibidang tertentu, belum tentu memiliki kemampuan dibidang lainnya.

3) Kondisi pembelajar

Jika kondisi fisik sedang kelelahan, maka akan cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk belajar atau melakukan berbagai aktivitas. Sementara, jika kondisi fisik sehat dan segar bugar, maka akan cenderung memiliki motivasi yang tinggi. Selain kondisi fisik, maka dapat juga diamati dari kondisi psikis. Hal ini dapat terlihat, jika seseorang kondisi psikisnya sedang tidak bagus misalnya sedang stress maka motivasi juga akan menurun, tetapi sebaliknya jika psikis seseorang dalam keadaan bagus, gembira atau menyenangkan, maka kecenderungan motivasinya akan tinggi.

4) Kondisi lingkungan pembelajar

Lingkungan fisik yang tidak nyaman untuk belajar akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Selain itu, lingkungan sosial juga berpengaruh, hal ini dapat diamati dari lingkungan sosial yang ada disekitar pembelajar seperti teman sepermainannya, lingkungan keluarganya atau teman sekelasnya.

5) Unsur-unsur dinamis belajar atau pembelajaran

Faktor dinamisasi belajar juga mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat diamati pada sejauh mana upaya memotivasi tersebut dilakukan, bagaimana juga dengan bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana

belajar dan sebagainya yang dapat mendinamisasi proses pembelajaran. Makin dinamis suasana belajar, maka cenderung akan semakin memberi motivasi yang kuat dalam proses pembelajaran.

- 6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar
  - a) Mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar
  - b) Mengoptimalkan unsur-unsur dinamis pembelajaran
  - c) Mengoptimalkan pemanfaatan upaya guru dalam membelajarkan pembelajar
  - d) Mengembangkan aspirasi dalam belajar.<sup>23</sup>

#### **f. Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi maka tujuan belajar akan lebih mudah dicapai. Peserta didik yang termotivasi untuk belajar cenderung mengeluarkan lebih banyak usaha mental selama berlangsungnya aktivitas belajar mengajar dan menggunakan berbagai strategi kognitif yang diyakininya akan meningkatkan pembelajaran.

Seseorang yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dapat diindikasikan dari berbagai karakter seperti mempunyai inisiatif belajar sendiri, aktif didalam kegiatan belajar, tidak mudah puas dengan hasil yang diperoleh, disiplin dalam mengerjakan tugas dan selalu mencoba belajar dengan hasil yang terbaik.

Nana Sudjana mengemukakan mengenai indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

---

<sup>23</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 53-57.

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
- 3) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Indikator yang telah dikemukakan oleh Nana Sudjana mempunyai maksud seseorang yang termotivasi dalam belajar akan menunjukkan minat dan perhatian terhadap pelajaran yang sedang berlangsung. Tugas-tugas yang diberikan guru dikerjakan siswa dengan penuh semangat dan antusias serta siswa senang mengerjakan tugasnya. Siswa selalu memberikan reaksi terhadap stimulus yang diberikan guru.<sup>24</sup>

#### **4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

##### **a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.

Karakteristik dari Sejarah Kebudayaan Islam yaitu menekankan pada kemampuan mengambil ibrah atau hikmah dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain sebagainya untuk mengembangkan kebudayaan

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 61.

dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan *Khulafaurrasidini*, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam dimasa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain sebagainya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

### c. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- 1) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah.
- 2) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah.
- 3) Memahami peradaban Islam pada masa khulafaurrasyidin.
- 4) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umaiyah.
- 5) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah.
- 6) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Al Ayyubiyah.
- 7) Memahami perkembangan Islam di Indonesia.<sup>25</sup>

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan kepustakaan yang peneliti lakukan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII unggulan terhadap

---

<sup>25</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, 35-46.

motivasi belajar siswa belum ada yang mengkajinya, akan tetapi sudah ada hasil karya yang relevan dengan penelitian peneliti. Hanya saja objek yang diteliti berbeda, diantaranya yaitu:

1. Penelitian M. Mukhoffin Alfany, 2016 yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs Negeri Jabung Blitar”. Dalam penelitian tersebut, salah satu indikator dan tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses belajar adalah hasil belajar. Hasil belajar itu sendiri merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Salah satu faktor yang ada diluar individu yang mempengaruhi hasil belajar adalah tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajari materi pembelajaran. Sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif yaitu penelitian hubungan sebab akibat. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa frekuensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri Jabung Blitar dikatakan tinggi dan perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri Jabung Blitar tergolong baik. Dari hasil pengujian hipotesis dengan uji parsial dan simultan menunjukkan bahwasanya ada pengaruh positif signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri Jabung Blitar.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> M. Mukhoffin Alfany, Skripsi *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs Negeri Jabung Blitar*, 2016, <http://etheses.uin-malang.ac.id/4074/1/12130008.pdf> diakses pada tanggal 8 April 2019 pukul 20.05 WIB

2. Penelitian Eko Junianto, 2014 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Menggunakan Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 3 Yogyakarta”. Rumusan masalah dalam penelitian tersebut yaitu apakah ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran menggunakan alat ukur kelas X Bidang Keahlian Teknik Kendaraan Ringan serta adakah perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran berbasis komputer dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran menggunakan alat ukur kelas X Bidang Keahlian Teknik Kendaraan Ringan. Jenis penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media berbasis komputer lebih tinggi dibanding dengan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media berbasis komputer lebih tinggi dibanding dengan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional.<sup>27</sup>
3. Penelitian Farid Al Baladi, 2016 yang berjudul “Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK dengan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas

---

<sup>27</sup> Eko Junianto, Skripsi *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Menggunakan Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 3 Yogyakarta*, 2014, <http://eprints.uny.ac.id/26802/1/Eko%20Junianto%2008504241001.pdf> diakses pada tanggal 8 April 2019 pukul 20.05 WIB

IV SD di-Gugus Diponegoro Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus”. Rumusan masalah dalam penelitian tersebut yaitu bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dalam pembelajaran PKN, bagaimana penggunaan media gambar dalam pembelajaran PKN serta adakah perbedaan hasil belajar PKN pada siswa kelas IV yang menggunakan media berbasis TIK dengan siswa yang menggunakan media gambar. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis komparatif. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKN siswa kelas IV dengan menggunakan media berbasis TIK menunjukkan sebanyak 78% memperoleh nilai diatas KKM dengan rata-rata 78,03 dengan kategori baik, sedangkan hasil belajar PKN siswa kelas IV dengan menggunakan media gambar menunjukkan sebanyak 58% memperoleh nilai diatas KKM dengan rata-rata 67,9 dengan kategori lebih dari cukup. Jadi, ada perbedaan hasil belajar PKN siswa kelas IV yang menggunakan media berbasis TIK dengan media gambar.<sup>28</sup>

4. Penelitian Muhammad Maskur, 2018 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MIPA MAN 1 Makassar”. Pokok masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Mipa Man 1 Makassar. Jenis penelitian ini tergolong kuantitatif (*Quasy Eksperimental*) dengan desain penelitian

---

<sup>28</sup> Farid Al Baladi, Skripsi *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK dengan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV SD di-Gugus Diponegoro Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus*, 2016, <http://lib.unnes.ac.id/24388/1/1401412361> diakses pada tanggal 8 April 2019 pukul 20.05 WIB

yang digunakan adalah *Nonequivalen Control Group Design*. Hasil dari penelitian ini menggambarkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Hal ini menandakan bahwa hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran TIK diterima.<sup>29</sup>

5. Penelitian Muhammad Fajrin, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi Belajar”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis TIK terhadap motivasi belajar. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan bentuk nonequivalent control group design. Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis TIK, terdapat juga perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol yang menggunakan media grafis.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Muhammad Maskur, Skripsi *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MIPA MAN 1 Makassar*, 2018, <http://repositori.uin-alaudidin/12034/1/Pengaruh%20Penggunaan%20Teknologi%20Informasi%20dan%20Komunikasi%20terhadap%20Hasil%20Belajar%20Peserta%20Didik%20pada%20Mata%20Pelajaran%20Akidah%20Akhlak%20Kelas%20XI%20MIPA%20MAN%201%20Makassar.pdf> diakses pada tanggal 8 April 2019 pukul 20.05 WIB

<sup>30</sup> Muhammad Fajrin, *Jurnal Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi Belajar*, <https://media.neliti.com/media/publications125017-ID-none.pdf> diakses pada tanggal 8 April 2019 pukul 20.05 WIB

Dalam penelitian ini, terdapat persamaan dan perbedaan dengan kelima penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas yaitu:

**Tabel 1.1**  
**Persamaan dan Perbedaan**  
**Penelitian Terdahulu**

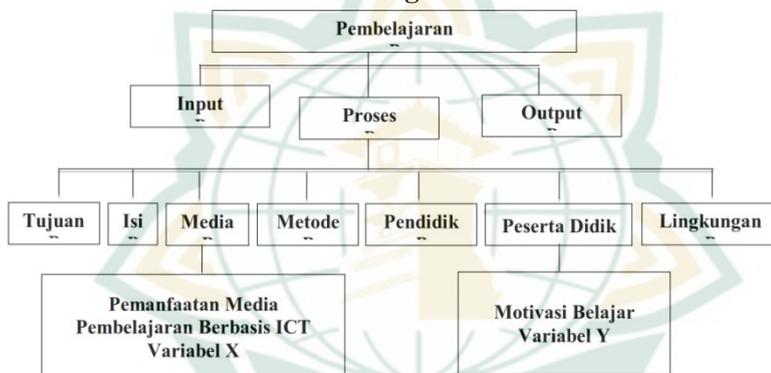
No	Nama Peneliti, Judul dan Bentuk Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	M. Mukhoffin Alfany, “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs Negeri Jabung Blitar”, Skripsi.	- Mengkaji tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT	- Jenis Penelitian - Lokasi Penelitian - Mata Pelajaran - Variabel terikat dalam penelitiannya yaitu hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu motivasi belajar.
2	Eko Junianto, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Menggunakan Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 3 Yogyakarta”, Skripsi.	- Variabel terikat dalam penelitiannya dan penelitian ini terdapat motivasi belajar	- Jenis Penelitian - Lokasi Penelitian - Mata Pelajaran - Dalam penelitiannya variabel bebasnya hanya mengkaji tentang media pembelajaran berbasis komputer, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT - Dalam penelitiannya terdapat dua variabel terikat, sedangkan dalam penelitian ini terdapat satu variabel

			terikat.
3	Farid Al Baladi, “Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK dengan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV SD di-Gugus Diponegoro Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus”, Skripsi.	- Mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran TIK	- Jenis Penelitian - Lokasi Penelitian - Mata Pelajaran - Dalam penelitiannya membandingkan media pembelajaran berbasis TIK dengan media gambar, sedangkan dalam penelitian ini hanya mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT - Variabel terikat dalam penelitiannya yaitu hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu motivasi belajar.
4	Muhammad Maskur, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MIPA MAN 1 Makassar”, Skripsi.	- Mengkaji penggunaan media pembelajaran TIK	- Jenis Penelitian - Lokasi Penelitian - Mata Pelajaran - Variabel terikatnya yaitu hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar.
5	Muhammad Fajrin, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi	- Mengkaji tentang media pembelajaran berbasis TIK	- Jenis Penelitian - Lokasi Penelitian

### C. Kerangka Berfikir

Diketahui dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen. Satu variabel independen adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT sedangkan variabel dependen adalah motivasi belajar siswa.

**Bagan 1.1**  
**Kerangka Berfikir**



Berdasarkan bagan diatas dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran terdapat proses pembelajaran yang mana proses tersebut meliputi tujuan, materi atau isi, media, metode, pendidik, peserta didik dan lingkungan. Dalam proses pembelajaran terdapat media dan peserta didik, yang mana media dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis ICT sebagai variabel pengaruh dan motivasi belajar peserta didik sebagai variabel terpengaruh, yang mana motivasi belajar peserta didik sebagai tolok ukur keberhasilan dalam penelitian ini. Apabila pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT terlaksana dengan efektif, maka motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dan tercapai.

#### D. Hipotesis Penelitian

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 diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>31</sup>

Dalam penelitian ini hipotesisnya adalah ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII unggulan di MTs NU Nurul Huda Kudus.



---

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 98.