

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan sebuah penelitian, biasanya digunakan dalam pendidikan yang disebut penelitian pengembangan. Penelitian pendidikan dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah *Research & Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*. Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹

Dapat disimpulkan pengembangan diartikan sebagai suatu proses atau langkah dalam merancang, mendesain, membuat, menyempurnakan suatu produk yang memiliki acuan dan criteria tertentu dengan tujuan mempermudah suatu kegiatan.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.² Menurut Arief S.

¹ Ibid., hal. 222.

² Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Grafindo , 2006),hal. 3.

Sadiman, dkk media secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media merupakan alat, perantara, penghubung. Dapat dikatakan juga sebagai alat (sarana) komunikasi seperti, koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan sebagainya yang menghubungkan dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya.)

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁴

Sedangkan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁵

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Kemudian mendapatkan imbuhan pe-an menjadi kata

³ Arief S. Sadiman, et. Al, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2006),hal. 6

⁴Asnawir dan M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal . 11

⁵Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia Cet. 1 Ed. 2, 2013), hal. 7

pembelajaran yang berarti proses, cara, perbuatan, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.⁶

Menurut Gagne dkk. dalam Karwono menerangkan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk menumbuhkan proses belajar pada siswa.⁷ Sedangkan pengertian pembelajaran yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁸

Pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik atau guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Jika media adalah alat perantara dan pembelajaran adalah proses interaksi, maka media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang didesain secara terencana digunakan pendidik untuk penyajian pesan, menyampaikan informasi, membangun interaksi, dan memfasilitasi siswa mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia (online) <http://kbbi.web.id/pembelajaran>, diakses pada 28 September 2021 pukul 14.35

⁷ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2018), hal. 23

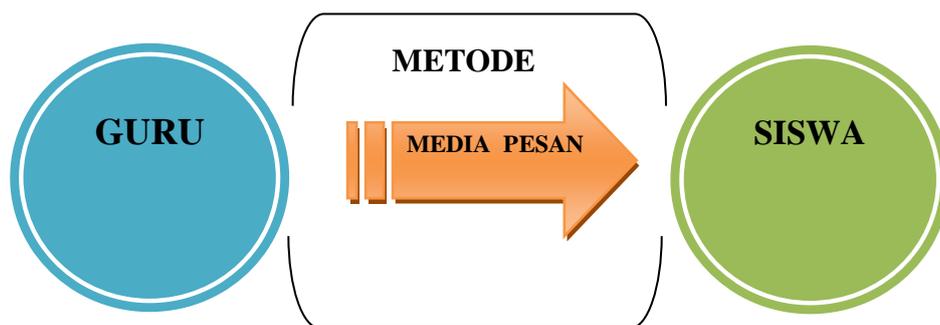
⁸ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20.

⁹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), hal. 7

- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandunga pesan yang terdapat dalam perangkat lunak yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 3) Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, deidengar, atau diraba dengan panca indera.
- 4) Media pembelajaran dapat digunakan secara missal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: buku, *computer*, *radio tape*, kaset, *video recorder*).¹⁰

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat pemberi informasi dari pendidik kepada peserta didik. Proses tersebut digambarkan seperti di bawah ini :



Gambar 2.1

Proses Penyampaian Pesan dalam Pembelajaran

Adanya media pembelajaran tidak hanya membantu guru sebagai salah satu alat penyampai pesan atau materi, tetapi juga memberikan nilai tambah dalam

¹⁰Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia Cet. 1 Ed. 2, 2013), hal. 9

kegiatan belajar mengajar. Levie dan Lentz dalam Zainiyati mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu sebagai berikut.¹¹

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual, dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual, terlihat dari temuan visual atau gambar yang dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran, terlihat dari temuan media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Menurut Sanjaya, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:¹²

- 1) Fungsi komunikatif, yaitu memudahkan penyampaian pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, melainkan dapat mempermudah siswa untuk

¹¹Husniyatus Salamah Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Plikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 67-68

¹²Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 73-75.

memahami materi pelajaran sehingga motivasi belajar mereka akan meningkat.

- 3) Fungsi kebermaknaan, melalui media pembelajaran baik berupa alat, lingkungan, dan program yang dirancang secara baik dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Di samping itu juga dapat meningkatkan sikap dan keterampilan mereka.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi, dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat menyamakan berbagai macam persepsi siswa yang berbeda-beda menjadi satu pemahaman.
- 5) Fungsi individualitas, media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan tiap individu siswa yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.

Adapun fungsi media pembelajaran telah banyak dibahas oleh para ahli. Salah satunya Arief S. Sadiman yang mengemukakan kegunaan media pembelajaran secara umum, sebagai berikut :¹³

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, film, atau model.
 - b) Obyek yang terlalu kecil diganti dengan mikroskop, proyektor, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat dapat dibantu dengan *timelapse*.
 - d) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu, dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, maupun secara verbal.

¹³ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: RajaGrafindoPersada, 2002), hal. 16-17.

- e) Objek atau konsep yang terlalu rumit seperti proses penciptaan manusia dapat ditampilkan melalui film, slide, atau stimulasi computer.
 - f) Konsep yang terlalu luas seperti bencana alam, dapat divisualkan dalam bentuk film dan lain sebagainya.
- 3) Penggunaan media pelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, yakni media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar dan memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya.
 - 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Secara garis besar, menurut Gerlach dan Ely dalam Santyasa menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik memiliki tiga ciri sebagai berikut:¹⁴

- 1) Fiksatif, berarti media dapat merekam, menyimpan, dan menyajikan kembali suatu obyek. Dengan demikian, semua materi yang diperlukan dalam pembelajaran dapat ditangkap dengan cara direkam, difilmkan dan lain sebagainya, kemudian disimpan dengan baik sehingga dapat disajikan kembali apabila dibutuhkan.
- 2) Manipulatif, berarti media dapat menyajikan kembali obyek yang telah disimpan dengan tampilan yang berbeda bentuk sesuai keperluan, seperti

¹⁴ I Wayan Santyasa, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, (Klungkung: Universitas Pendidikan Ganesha, 2007), hal. 4.

dirubah warnanya, ukurannya, dan lain sebagainya, serta dapat disajikan secara berulang-ulang.

- 3) Distributif, berarti media dapat menjangkau seluruh audien secara serentak. Sehingga audien dapat menangkap materi dalam satu kali penyampaian tanpa harus bergantian dengan yang lain. Contohnya siaran tv, radio, dan lain sebagainya.

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Rohani (1997) mengenai media audio visual yaitu bahwa “audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”. Berdasarkan pendapat Rohani ini, media audio visual diartikan sebagai media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁵

Kegunaan atau manfaat media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran adalah bahwa dengan adanya media ini guru dan siswa terbantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini guru dimudahkan dalam penyampaian informasi kepada siswa dan siswa dimudahkan dalam memahami maupun mengelaborasi konsep yang diberikan guru. Adanya unsur audio dan visual inilah yang mendukung terciptanya tujuan pembelajaran tersebut.

2. Macam-Macam Media Audio Visual

¹⁵Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hal. 38.

Media audio visual memiliki beberapa bentuk atau ragam antara lain sebagai berikut :

a. Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak antara lain sebagai berikut:¹⁶

1) Film.

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.¹⁷ Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Dapat menarik minat anak.
- b) Benar dan autentik.
- c) *Up to date* dalam setting, pakaian dan lingkungan.
- d) Sesuai dengan tingkatan kematangan audien.
- e) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar.
- f) Kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur.

¹⁶ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Surabaya Pustaka Dua, 1973), hal. 192.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2003),hal. 48.

g) Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.¹⁸

2) Video

Video merupakan salah satu audio visual gerak yang sudah tidak asing di era modern ini. Berkembangnya teknologi membuat video menjadi audio visual yang sangat populer di masyarakat. Dengan berkembangnya zaman ini banyak aplikasi yang dibuat khusus menjadi *platform* media sosial yang berisikan video. Video ini memberikan banyak informasi dan berita fakta yang merekam suatu peristiwa atau kejadian penting.

3) Televisi

Televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.¹⁹

Televisi berperan besar dalam memberikan informasi dan berita terkini, juga dalam hal interaksi antar budaya lokal maupun antar bangsa. Karena sistem penyiaran televisi ini jangkauannya sangat luas. Meskipun demikian, televisi hanya berperan sebagai alat bukan tujuan kebijaksanaan komunikasi, karena itu televisi mempunyai fungsi:

- a) Sebagai alat komunikasi massa
- b) Sebagai alat komunikasi pemerintah

b. Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara (tidak ada suara) dan gambar diam (gambar tidak bergerak), seperti:

¹⁸ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers), hal. 95-96.

¹⁹Ibid, 102.

1) Film Bingkai Suara (*sound slide*)

Film bingkai adalah suatu film transparan (*transparent*) berukuran 35mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (*sound slide*) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (*frame*) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.²⁰

2) Film Rangkai Suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50- 75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.²¹

3. Karakteristik Media Audio Visual

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu untuk mengetahui kegunaan dan ketepatan dalam proses belajar mengajar, maka dapat diketahui karakteristik setiap media pembelajaran sebagai berikut :

a. Media Grafis (visual diam)

Grafis didefinisikan sebagai bahan-bahan non-fotografis dengan format dua dimensi yang didesain khusus untuk mengkomunikasikan pesan dan informasi tertentu.²² Macam-macam media grafis adalah: gambar, diagram, bagan, poster, grafik, media cetak, buku.

²⁰ Arif Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers, 1996), hal. 57.

²¹ Ibid, hal. 31.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta :PT. Grafindo Persada, 2003), hal. 21-23.

b. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor.²³ Media proyeksi seperti: slide, film strips, OHP, dan sebagainya.

c. Media Audio

Media Audio adalah media untuk bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.²⁴ Media Audio seperti: radio, tape recorder, laboratorium bahasa.

d. Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

4. Ciri-Ciri Media Audio Visual

Kustandi dan Bambang Sutjipto menyatakan audiovisual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri-ciri utama media audio visual adalah sebagai berikut:

- a. Bersifat linear.
- b. Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.

²³ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 120.

²⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 215.

- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologi *behaviorisme* dan kognitif.
- f. Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah.²⁵

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu “*movere*” yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Standford dalam buku Mangkunegara mengatakan bahwa “*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class*” (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu).²⁶

Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.²⁷

Berdasarkan pengertian motivasi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas

²⁵Cecep Kustandi dan Bambang Sucipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 30.

²⁶ Anwar Prabu Mangkunegoro, *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 93.

²⁷ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018), hal. 95.

belajar yang dapat menimbulkan perubahan sehingga apa yang menjadi tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai

2. Fungsi Motivasi Belajar\

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Dimana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

Menurut Sardiman, fungsi motivasi ada 3 yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. 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.²⁸

Selanjutnya menurut Oemar Hamalik (fungsi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau suatu perbuatan.

Siswa yang awalnya tidak mempunyai keinginan untuk belajar. Kemudian terdorong oleh rasa ingin tahu siswa tentang berbagai macam ilmu pengetahuan. Dengan rasa ingin tahunya ini siswa terdorong untuk belajar.

- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah.

²⁸ Ibid, hal. 25.

Motivasi mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan. Motivasi akan mengarahkan siswa pada perbuatan-perbuatan yang mendukung pada pencapaian tujuan siswa sedangkan perbuatan-perbuatan yang kurang mendukung akan dikesampingkan.

- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak.

Motivasi diibaratkan sebagai sebuah mesin pada suatu mobil. Jika mesin baik maka mobil akan melaju dengan cepat. Jika motivasi belajar siswa besar maka hasil belajar yang didapat pun akan baik dan maksimal.²⁹

Berdasarkan uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Motivasi sebagai mendorong timbulnya suatu perbuatan/kegiatan.
- b. Motivasi mengarahkan seseorang untuk berbuat.
- c. Motivasi akan membantu seseorang untuk mencapai tujuannya

3. Macam-Macam Motivasi Belajar

- a. Motivasi Intrinsik

Menurut Syaiful Bahri Djamarah motivasi intrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.³⁰

Selanjutnya, Sobry Sutikno dan Faturrohman mengartikan motivasi intrinsik sebagai motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri.³¹

²⁹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), hal 161.

³⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hal 115.

³¹Sobry Sutikno dan Faturrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Refika Aditama), hal. 98.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi aktif yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa memerlukan rangsangan dari luar. Contohnya adalah seorang siswa yang sengaja belajar untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Tanpa ada dorongan dari orang lain siswa tersebut sudah mempunyai kesadaran untuk mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh gurunya. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Berbagai gangguan yang ada disekitarnya, kurang dapat mempengaruhinya perhatiannya. Siswa yang mempunyai motivasi intrinsik akan dengan sendirinya mengikuti kegiatan belajar. Rasa ingin tahu siswa akan mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa tersebut akan merasa membutuhkan ilmu dan pengetahuan untuk mencapai cita-citanya. Aktivitas tersebut muncul dari dalam diri siswa tanpa memerlukan bantuan dari orang lain.

b. Motivasi Ekstrinsik

Menurut Sardiman motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.³² Sedangkan menurut Sobry Sutikno (2007:98) berpendapat bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu.³³

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dan berfungsi karena adanya pengaruh dari luar. Contohnya yaitu siswa yang berangkat sekolah hanya karena takut dimarahi

³² Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawalo, 2005), hal. 90.

³³Sobry Sutikno dan Faturrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Refika Aditama), hal. 98.

ibunya. Contoh yang lain yaitu ketika seorang siswa yang mendapatkan prestasi atau peringkat karena ingin mendapatkan sepeda dari orang tuanya. Sudah jelas bahwa kegiatan belajar yang dilakukan bukan karena ingin mendapatkan ilmu dan pengetahuan.

Motivasi ekstrinsik akan sangat membantu ketika siswa merasa tidak semangat belajar, tidak tertarik dengan pelajaran yang sedang diikuti dan lain sebagainya. Dengan motivasi ekstrinsik yang diberikan oleh guru, orang tua atau pihak lain maka akan membantu proses belajar mengajar. Motivasi ekstrinsik diwujudkan dalam bentuk rangsangan dari luar yang bertujuan menggerakkan individu untuk melakukan suatu aktivitas yang membawa manfaat kepada individu tersebut. Motivasi ekstrinsik ini dapat dirangsang dalam bentuk – bentuk seperti pujian, insentif, hadiah. Selain itu membentuk suasana dan lingkungan yang kondusif juga dapat dikategorikan kedalam bentuk motivasi ekstrinsik, karena hal tersebut dapat mendorong seorang pelajar untuk lebih giat belajar.

D. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam atau biasa disingkat SKI adalah salah satu kelompok dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan dalam kurikulum di madrasah. Adapun pengertian Sejarah Kebudayaan Islam sebagaimana yang tercantum di dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 000912 tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab BAB III nomor 1 poin e adalah sebagai berikut:

“Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) 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”.³⁴

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang di era sekarang ini karena dengan belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) banyak pelajar, hikmah, dan ibrah yang dapat diambil bagi kita. Seperti yang tertuang dalam QS. Hud ayat 120, yang berbunyi :

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ
فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَى
لِلْمُؤْمِنِينَ

“Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.”

Dari ayat di atas telah dijelaskan bahwa dalam kehidupan manusia sejarah memiliki peran penting, dimana sejarah bisa dijadikan kaca perbandingan untuk kehidupan manusia di masa depan. Sejarah menjadi pelajaran yang mengandung banyak hikmah dan ibrah didalamnya untuk kehidupan manusia. Wiyanarti mengemukakan fungsi sejarah dalam jurnalnya sebagai berikut :

³⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No. 000912 Th. 2013, Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.

Pada hakekatnya fungsi sejarah adalah untuk meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai masa lalu dan masa sekarang dan interrelasinya dengan masa depan. Sedangkan fungsi dan manfaat sejarah ada 4, yaitu bersifat edukatif bahwa mata pelajaran sejarah membawa kebijaksanaan dan kearifan; kedua, bersifat inspiratif dimana mata pelajaran sejarah membawa ilham; ketiga, bersifat instruktif dimana mata pelajaran sejarah membantu dalam penyampaian pengetahuan atau keterampilan dan yang keempat, bersifat rekreatif dimana mata pelajaran sejarah memberikan pelajaran yang menarik mengenai kisah-kisah nyata yang dialami manusia.³⁵

Dapat disimpulkan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan suatu mata pelajaran yang menekankan pada kemampuan mengambil hikmah dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), seni, dan sebagainya dengan tujuan mengembangkan kebudayaan dan peradaban pada masa kini dan masa yang mendatang.

2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah sejarah tentang agama Islam dan kebudayaannya. Secara khusus ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah kelas VII meliputi:

- a. Kondisi Masyarakat Arab Pra Islam dan Sejarah Dakwah Nabi di Makkah.
- b. Memahami Sejarah Dakwah Nabi di Madinah.

³⁵Erlina Wiyanarti, *Model Pembelajaran Kontektual dalam Pengembangan Pelajaran Sejarah* (http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/19620718198601ERLINA_WIJANA RTI/CTL_DLM_PMBLJRAN_SEJARAH.pdf) diakses tanggal 29 September 2021 pukul 10.11

- c. Peradaban Islam Pada Masa Khulafaur Rasyidin.
 - d. Perkembangan Masyarakat Islam Pada Masa Daulah Umayyah.
 - e. Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz.
3. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Secara substansial mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.

Adapun tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab sebagai berikut :³⁶

- a. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

³⁶ Menteri Agama Republik Indonesia, Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No. 000912 Th. 2013, Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, hal. 49.

- e. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Selanjutnya pada pengembangan media pembelajaran audio visual ini memilih materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran dan Indikator sebagai berikut:

KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Menganalisis pengetahuan (factual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

KOMPETENSI DASAR

- 1.8 Menghayati nilai-nilai positif dari sikap dan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.
- 2.8 Menjalankan sikap hidup sederhana dan wibawa Umar bin Abdul Aziz.
- 3.8 Menganalisis sikap dan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.
- 4.8 Menyajikan hasil analisis mengenai sikap dan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan profil Khalifah Umar bin Abdul Aziz
2. Menunjukkan perilaku sholeh Khalifah Umar bin Abdul Aziz
3. Menjelaskan Pola kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz

INDIKATOR

1. Menguraikan riwayat hidup Umar bin Abdul Aziz.
2. Mengidentifikasi kesederhanaan Umar bin Abdul Aziz.
3. Menelaah kebijakan-kebijakan Umar bin Abdul Aziz.
4. Menganalisis kesederhanaan dan kesalehan Umar bin Abdul Aziz dengan kehidupan zaman sekarang.