

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Islam sangat mengutamakan pentingnya belajar, dan mengajar bukan tanpa tujuan. Beberapa pemikir Islam terdahulu sudah banyak yang mengemukakan tujuan pendidikan Islam, di antaranya Al Ghazali. Al Ghazali merumuskan tujuan pendidikan Islam yang jauh lebih dalam menyentuh jiwa dan kualitas pribadi peserta didik. Tujuan pendidikan Islam menurut Al Ghazali adalah kesempurnaan manusia yang mendekatkan diri (dalam arti kualitatif) kepada Allah dan kesempurnaan manusia yang bertujuan meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat. Artinya, pendidikan merupakan hal yang penting.<sup>1</sup>

Abad pengetahuan sangat berpengaruh terhadap pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan lapangan kerja. Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali peserta didik menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Peserta didik perlu mendapat bimbingan, dorongan, dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya.

---

<sup>1</sup> Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator* (Semarang: RaSAIL Media Group. 2008), hlm. 72.

Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional. Masyarakat juga membutuhkan informasi dan komunikasi. Informasi dan komunikasi sangat berpengaruh pada kemajuan di bidang pendidikan. Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberi arah tersendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan ini pulalah yang membuat kebijaksanaan untuk memanfaatkan media teknologi dalam pengelolaan pendidikan.

Pendidikan merupakan sebuah interaksi. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia, supaya peserta didik menjadi manusia yang berkualitas, profesional, terampil, kreatif dan inovatif. Pemerintah Republik Indonesia telah bertekad untuk memberikan kesempatan kepada seluruh warga negara Indonesia untuk menikmati pendidikan yang bermutu, sebagai langkah utama meningkatkan taraf hidup warga negara sebagai agen pembaharuan, pendidikan bertanggung jawab dalam mengembangkan dan mewariskan nilai untuk dinikmati peserta didik yang selanjutnya nilai tersebut akan ditransfer dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan

tertentu. Motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga dirinya mau melakukan serangkaian kegiatan belajar. Motivasi peserta didik dapat timbul dari dalam diri individu atau motivasi intrinsik dan dapat timbul dari luar diri peserta didik atau motivasi ekstrinsik.

Indikator motivasi belajar menurut Uno<sup>2</sup>, dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.<sup>3</sup> Keberadaan indikator pada peserta didik tingkatannya berbeda-beda.

Peserta didik diharapkan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar yang tinggi diharapkan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan proses belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi diharapkan tidak malas saat mendapatkan tugas-tugas dari sekolah dan berusaha untuk mengatasi masalahnya saat menemukan

---

<sup>2</sup> Uno H.B., *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 24.

<sup>3</sup> Suprijono, A, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 163.

kesulitan dalam memahami pelajarannya.

Proses belajar juga mengupayakan terbentuknya keaktifan diri. Keaktifan diri menurut Ardhana adalah upaya individu untuk memberikan perhatian, kerjasama serta memberikan respon terhadap stimulus yang ada.<sup>4</sup> Peserta didik yang aktif diharapkan memiliki usaha yang lebih untuk memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu, peserta didik yang memiliki keaktifan diri ditunjukkan dengan adanya keberanian dari dalam dirinya untuk bertanya kepada guru apabila kurang memahami hal yang diajarkan di kelasnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Satria menunjukkan bahwa variabel keaktifan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar akuntansi dan motivasi belajar juga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar akuntansi. Kepala sekolah dan guru diharapkan selalu memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta didiknya untuk lebih meningkatkan keaktifan berorganisasi agar dapat menyalurkan bakat dan minat peserta didik serta dapat mengembangkan aspek kepribadian peserta didik secara optimal.<sup>5</sup>

Prestasi merupakan hal yang tidak dapat diabaikan dalam belajar karena prestasi belajar dapat ditunjukkan dengan adanya hasil belajar. Hasil belajar

---

<sup>4</sup> Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator* (Semarang: RaSAIL Media Group. 2008), hlm. 72.

<sup>5</sup>Satria, "Pengaruh Keaktifan Berorganisasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar Akuntansi," *Disertasi* (Yogyakarta: UNY, 2012), hlm. 35.

peserta didik diperoleh berdasarkan hasil penilaian para guru di sekolah. Maksud penilaian hasil-hasil pendidikan itu ialah untuk mengetahui sejauh manakah kemajuan peserta didik. Hasil dari tindakan mengadakan penilaian itu lalu dinyatakan dalam suatu pendapat yang perumusannya bermacam-macam. Hasil belajar peserta didik di sekolah diwujudkan dengan nilai yang dituliskan pada rapor.<sup>6</sup>

Azwar menjelaskan bahwa prestasi adalah bukti peningkatan atau pencapaian yang diperoleh seorang peserta didik sebagai pernyataan ada tidaknya kemajuan atau keberhasilan dalam program pendidikan.<sup>7</sup> Pada setiap akhir masa tertentu, sekolah mengeluarkan rapor tentang kelakuan, kerajinan, dan kepandaian peserta didik yang menjadi tanggung jawabnya. Rapor tersebut dapat digunakan untuk mengetahui perkembangan prestasi peserta didik.

Rapor tersebut merupakan perumusan terakhir yang diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau hasil belajar peserta didik selama masa tertentu. Pengetahuan akan kemajuan-kemajuan yang dicapai peserta didik pada umumnya berpengaruh baik terhadap pekerjaan peserta didik selanjutnya, artinya menyebabkan prestasi-prestasi yang selanjutnya lebih baik.<sup>8</sup> Peran dan tugas guru adalah untuk memotivasi agar peserta didik memiliki

---

<sup>6</sup>Suryabrata, *Pengembangan Alat Ukur Psikologis* (Yogyakarta: Andi, 2003), hlm. 296.

<sup>7</sup>Azwar, S, *Reliabilitas dan Validitas*, Edisi ke-3. Cetakan ke-5, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 4.

<sup>8</sup> Suryabrata, *Pengembangan Alat Ukur Psikologis* (Yogyakarta: Andi, 2003), hlm. 299.

semangat belajar yang tinggi.

Motivasi belajar yang tinggi, keaktifan, maupun hasil belajar merupakan hal yang penting untuk dicapai dalam suatu proses belajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu rangkaian interaksi antara peserta didik dan para guru dalam rangka mencapai tujuannya. Pembelajaran merupakan sebuah proses yang memiliki peran sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Efektivitas sebuah proses pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kualitas pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran itu sendiri. Semakin pesatnya kemajuan IPTEK akhir-akhir ini, maka semakin besar dan berat pula tantangan yang dihadapi para guru dalam mengemban tugas mendidik peserta didiknya.<sup>9</sup>

Guru merupakan penanggung jawab kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab gurulah yang langsung memberikan kemungkinan bagi para peserta didik belajar dengan efektif melalui pembelajaran yang dikelolanya. Kehadiran guru dalam proses belajar mengajar atau pengajaran masih tetap memegang peranan penting. Peranan guru dalam proses pengajaran belum dapat digantikan oleh mesin, radio, *tape recorder* ataupun komputer yang paling modern sekalipun. Masih terlalu banyak unsur manusiawi seperti sikap, sistem nilai, perasaan, motivasi kebiasaan dan lain-

---

<sup>9</sup> Makmun, A.S, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2001), hlm. 44.

lain yang merupakan hasil dari proses pengajaran, tidak dapat dicapai melalui alat-alat tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa guru memegang peranan penting terhadap proses belajar peserta didik melalui pembelajaran yang dikelolanya. Untuk itu guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan peserta didik, agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif.

Tugas guru adalah menciptakan interaksi yang baik diperlukan profesionalisme dan tanggung jawab yang tinggi dari guru dalam usaha untuk membangkitkan serta mengembangkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena segala keaktifan peserta didik dalam belajar sangat menentukan bagi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Ahmadi dan Prasatya yang mengemukakan bahwa “proses belajar bermakna sebagai proses belajar yang melibatkan berbagai aktivitas para peserta didik. Untuk itu guru harus berupaya untuk mengaktifkan kegiatan belajar mengajar.”<sup>10</sup> Tingkat keaktifan belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran juga merupakan tolak ukur dari kualitas pembelajaran. Mulyasa mengatakan bahwa: “Pembelajaran berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di

---

<sup>10</sup> Bennett, *Researchers Study Motivation in Class* (2009), dalam <http://www.usc.edu/uscnews/stories/16428.html>. Diakses Tanggal 5 Oktober 2011.

samping kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri”.<sup>11</sup>

Agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka diperlukan berbagai upaya dari guru untuk dapat membangkitkan keaktifan mereka. Sehubungan dengan pentingnya upaya guru dalam membangkitkan keaktifan peserta didik dalam belajar, R. Ibrahim dan Nana Syaodih mengemukakan bahwa mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar peserta didik belajar.<sup>12</sup> Dalam pengajaran peserta didiklah yang menjadi subjek, dialah pelaku kegiatan belajar. Agar peserta didik berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka hendaknya guru merencanakan pengajaran, yang menuntut peserta didik banyak melakukan aktivitas belajar. Hal ini tidak berarti peserta didik dibebani banyak tugas. Aktivitas atau tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik hendaknya menarik minat peserta didik, dibutuhkan dalam perkembangannya, serta bermanfaat bagi masa depannya. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dalam pembelajaran upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik sangatlah penting. Sebab keaktifan belajar peserta didik menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

---

<sup>11</sup> Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), hlm. 31.

<sup>12</sup> R. Ibrahim dan Nana Syaodih. *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm.54.



Nasional, pasal 3 disebutkan:

”Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>13</sup>

Dalam rangka untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka ditetapkan pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran wajib mulai dari pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi untuk membina perilaku peserta didik agar memiliki nilai-nilai luhur, sehingga dalam kehidupan sehari-hari peserta didik berperilaku mulia. Pelaksanaan pendidikan agama Islam pada sekolah umum di Indonesia ditetapkan sebagai bagian integral dalam setiap kurikulum yang diberlakukan di Indonesia.

Penyelenggaraan pendidikan agama di sekolah umum diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, di mana secara esensial menekankan kepada pendidikan nilai sesuai dengan keyakinan dan agama peserta didik. Pendidikan agama untuk peserta didik yang beragama Islam menekankan bagaimana membangun peserta didik secara utuh untuk menjadi manusia yang beriman, bertakwa serta berperilaku mulia.

Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 pasal 5 ayat (1)

---

<sup>13</sup> Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2015).

disebutkan bahwa; "kurikulum pendidikan agama dilaksanakan sesuai Standar nasional Pendidikan".<sup>14</sup> Dengan demikian, maka kurikulum pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajarannya dilaksanakan berdasarkan ketentuan-ketentuan sebagaimana yang diberlakukan untuk mata pelajaran yang lain. Guru mata pelajaran pendidikan agama Islam memiliki persyaratan kompetensi seperti mata pelajaran yang lain sesuai dengan jenjang satuan pendidikan.

Proses pembelajaran akan bermakna bagi kemajuan peserta didik apabila dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan, kondusif dan sesuai dengan tahap perkembangan kejiwaan peserta didik. Hal ini senada dengan Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan pasal 5 ayat (2), yang berbunyi "Pendidikan agama diajarkan sesuai dengan tahap perkembangan kejiwaan peserta didik".<sup>15</sup> Atas dasar pasal tersebut sebetulnya menegaskan bahwa pendidikan agama itu sendiri sejatinya tidak bisa terlepas dari psikologi perkembangan. Namun sayangnya hal ini belum terlaksana secara optimal di sekolah.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah diharapkan dapat memotivasi peserta didik, membuat peserta didik aktif dan membuat hasil belajar peserta didik juga tinggi. Prestasi untuk mata pelajaran PAI, berdasarkan pada kenyataannya di Yogyakarta masih rendah. Nilai rata-rata untuk PAI di

---

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm. 3.

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm. 3.

Yogyakarta hanya 6,5.<sup>16</sup> Kondisi ini tentu saja perlu untuk segera diatasi. Kenyataan yang serupa juga nampak di SMA Negeri 1 Godean.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 3 Maret 2011 dengan lima orang peserta didik SMA Negeri 1 Godean, diketahui bahwa terdapat permasalahan motivasi belajar, keaktifan diri peserta didik, serta hasil belajar yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah. Lima orang peserta didik menyatakan dirinya kurang termotivasi untuk belajar karena merasa sulit untuk memahami materi PAI. Tiga orang peserta didik lainnya juga menjelaskan bahwa peserta didik merasa malas atau tidak aktif selama mengikuti pelajaran. Guru-guru di SMA tersebut juga menambahkan bahwa hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai hasil belajar untuk mata pelajaran PAI, kurang baik. Hal ini nampak dari rata-rata nilai PAI peserta didik kelas X adalah 6,4. Permasalahan motivasi belajar, keaktifan diri peserta didik, serta hasil belajar nampak pada nilai pelajaran PAI. Nilai rata-rata PAI peserta didik kelas X adalah 6,4 padahal untuk pelajaran lainnya dapat mencapai nilai 7,5.<sup>17</sup> Rendahnya motivasi belajar, kurang aktifnya peserta didik serta hasil belajar yang rendah merupakan kondisi yang tidak dapat diabaikan. Peserta didik yang kurang aktif akan membuat guru sulit

---

<sup>16</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010), hlm. 39.

<sup>17</sup> Suparyanto, Guru PAI SMA Negeri 1 Godean, Wawancara, Tanggal 5 Oktober 2011.

mengetahui kesulitan yang peserta didik alami.

Makmun menjelaskan bahwa terdapat hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar yaitu peserta didik, tujuan, dan guru. Guru dituntut untuk melakukan perubahan dalam proses pembelajaran agar belajar mengajar menjadi tidak menjemukan. Guru dituntut untuk mengajar secara kreatif agar dapat lebih menarik minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran serta lebih kompetitif dalam prestasi. Seorang guru diharapkan mampu secara bijaksana memahami akan kekurangan dan kelebihanannya selama melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dan menuntut perlakuan yang berbeda juga.<sup>18</sup>

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 27 ayat (3) menjelaskan bahwa guru adalah tenaga pendidik yang khusus diangkat dengan tugas utama mengajar. Di samping itu, ia mempunyai tugas lain yang bersifat pendukung, yaitu membimbing dan mengelola administrasi sekolah. Tiga tugas ini mewujudkan tiga layanan yang harus diberikan guru kepada pelajar dan tiga peranan yang harus dijalankannya, yaitu: (a) layanan instruksional, (b) layanan bantuan (bimbingan dan konseling), (3) layanan administrasi. Adapun tiga peranan guru ialah: (a) sebagai pengajar, (b) sebagai pembimbing, (c) sebagai administrator kelas.

---

<sup>18</sup> Makmun, AS, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2001), hlm. 44.

Upaya guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran ada bermacam-macam kiat-kiatnya, di antaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media belajar mutlak diperlukan oleh para guru untuk membuat peserta didiknya lebih termotivasi dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sobur menjelaskan bahwa motivasi membangkitkan motif, membangkitkan daya gerak, atau menggerakkan seseorang atau diri sendiri untuk berbuat sesuatu dalam mencapai suatu kepuasan atau tujuan.<sup>19</sup> Guru diharapkan mampu membuat peserta didiknya terus berkeinginan untuk belajar. Allah banyak mengajarkan di dalam Al Qur'an tentang pentingnya motivasi di antaranya sebagai berikut:

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ

Dan barang siapa yang berjihad, maka sesungguhnya jihadnya itu adalah untuk dirinya sendiri. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Kaya (Tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam.<sup>20</sup>

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap *sesuatu*

---

<sup>19</sup> Sobur, A, *Psikologi Umum* (Bandung: Pustaka Setia, 2003), hlm. 26.

<sup>20</sup> Q.S. Al Ankabut (29): 6.

kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.<sup>21</sup>

وَمَا تَشَاءُونَ إِلَّا أَنْ يَشَاءَ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلِيمًا حَكِيمًا

Dan kamu tidak mampu (menempuh jalan itu) kecuali bila dikehendaki Allah. Sesungguhnya Allah adalah Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana.<sup>22</sup>

Arifin menjelaskan bahwa secara embrionik, dorongan dan rangsangan ajaran Al Qur'an terhadap pengembangan rasio pemantapan iman dan taqwa diperkokoh melalui ilmu pengetahuan manusia merupakan ciri khas Islami, yang tidak terdapat di dalam kitab suci agama lain.<sup>23</sup> Al Qur'an menegaskan 300 kali perintah untuk memfungsikan rasio manusia, dan 780 kali mengukuhkan pentingnya ilmu pengetahuan serta pemantapan keimanan yang dikukuhkan dengan perintah tidak kurang dari 810 kali ayatnya.

Ayat-ayat yang mendorong dan menstimulus akal pikiran untuk memiliki ilmu pengetahuan dan memahami teknologi seperti tersebut dalam Q.S. Ar Rahman (55): 1-33 tentang kelautan dan ruang angkasa luar, Q.S. Al An'am (6): 79 tentang eksplorasi benda-benda ruang angkasa dengan akal pikiran oleh Nabi Ibrahim untuk menemukan Tuhan yang hak, serta pengolahan dan pemanfaatan besi tembaga, sebagai bahan teknologi bangunan-bangunan kolosal, dijelaskan dalam Q.S. Sabaa' (34): 10-13.

---

<sup>21</sup> Q.S. Ar Ra'du (13): 11.

<sup>22</sup> Q.S., Al Insan (76): 30.

<sup>23</sup> M. Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bhumi Aksara, 2008), hlm 25.

Banyak lagi ayat-ayat yang mendorong manusia agar mengembangkan ilmu dan teknologi. Hal ini ditujukan agar umat Islam tidak menjadi umat yang terbelakang.<sup>24</sup>

Pentingnya ilmu pengetahuan membuat guru memiliki kewajiban untuk berusaha memberikan ilmu pengetahuan yang berguna bagi peserta didik. Guru bertugas untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Pembelajaran yang disampaikan guru dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pelajaran dan akhirnya membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Kumara menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara kepedulian literer guru dengan kemampuan peserta didik dalam mengarang, baik dengan stimulus dongeng maupun gambar seri. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media belajar berupa dongeng maupun gambar seri memiliki peran penting bagi kemampuan peserta didik. Penggunaan media belajar diharapkan mampu mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dan membuat lebih tertarik untuk terus belajar.<sup>25</sup> Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media belajar dapat digunakan

---

<sup>24</sup> Sobur, A, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: Rosdakarya, 200), hlm. 45.

<sup>25</sup> A. Kumara, "Peran Aktif Orangtua terhadap Ekspresi Tulis Anak", *Jurnal Psikologi* (Yogyakarta: Fakultas Psikologi, Juni, No. 1.1-9, 2009), hlm. 49.

untuk membantu guru mengajarkan materi kepada peserta didik. Adanya media belajar tentu akan membuat suasana belajar menjadi lebih berkesan "hidup" atau interaktif. Kondisi ini dapat mencegah timbulnya kejenuhan peserta didik untuk terus mengikuti pelajaran di sekolah, apalagi materi yang diberikan di sekolah berkesinambungan waktunya.

Rohmat menjelaskan bahwa perlunya media belajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah untuk menarik minat belajar para peserta didik agar lebih termotivasi dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.<sup>26</sup> Penyampaian materi tanpa penggunaan media belajar tentunya akan menimbulkan kejenuhan bagi para peserta didik. Pemanfaatan media belajar membantu penyampaian materi yang diberikan karena media belajar dapat menjadi deskripsi dari objek yang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Rideout membuktikan bahwa media televisi dapat menjadi sarana untuk memberikan pelayanan suatu pendidikan kesehatan. Contohnya saja pertunjukan yang bertemakan "Soap-Opera" dalam arti dikemas secara komedi atau lucu. Grey's Anatomy berisikan informasi-informasi penting yang dapat memberikan pembelajaran kepada individu.<sup>27</sup>

Rodgers menemukan bahwa media mampu digunakan untuk

---

<sup>26</sup> Rohmat, *Media Pembelajaran Suatu Pengantar* (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010), hlm. 49.

<sup>27</sup> V. Rideout, *Television as a Health Educator: A Case Study of Grey's Anatomy* (California: The Henry J Kaiser Family Foundation, 2008), hlm. 27.



memberikan instruksi dan menumbuhkan motivasi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan media belajar merupakan hal yang menarik bagi peserta didik dan membuat peserta didik tidak merasa jenuh untuk mengikuti pelajaran yang ada. Peserta didik cenderung merasa terhibur apabila penyajian pembelajaran di sekolah dilakukan secara variatif. Perasaan senang yang dimiliki peserta didik tentu saja secara psikologis akan membuat peserta didik menjalani belajar dengan suka cita dan pada akhirnya mudah untuk menerima materi yang disampaikan guru.<sup>28</sup>

Konsentrasi para peserta didik akan lebih terfokus pada pelajaran dan materi yang disampaikan dengan menggunakan bantuan media belajar dan juga berbagai jenis alat peraga. Para peserta didik akan merasa lebih berminat dan tertarik melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Adanya pemanfaatan media belajar dan alat peraga, maka kejenuhan tidak lagi dirasakan, bahkan, penyerapan ilmu yang disampaikan akan lebih maksimal. Berkaitan dengan hal itu, maka prestasi peserta didik pun akan semakin meningkat.

Pencapaian prestasi yang lebih baik tentu saja mampu meningkatkan mutu pendidikan. Rohmat menjelaskan bahwa media pembelajaran berguna untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, mempertinggi daya serap atau retensi belajar.<sup>29</sup> Sudjana

---

<sup>28</sup> Rodgers, D.L. Thorton, B.W. "The Effect of Instructional Media on Learner Motivation (Instructional Materials Motivation Survey)." *International Journal of Instructional Media*. (Westwood Press, Inc. HighBeam Research, 2011), hlm. 6.

<sup>29</sup> Rohmat, *Media Pembelajaran Suatu Pengantar* (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010), hlm. 45.

menjelaskan bahwa peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas materi pembelajaran pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran di kelas.<sup>30</sup>

Manfaat pertama dari media adalah digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai materi pembelajaran. Kedua, media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar peserta didik. Manfaat yang ketiga adalah sebagai sumber belajar peserta didik. Media tersebut berisikan bahan yang harus dipelajari peserta didik baik individual maupun kelompok.

Terkait dengan media pembelajaran yang masih sangat minim digunakan oleh para guru ini, senada dengan rekomendasi dari BAP (Badan Akreditasi Provinsi) DIY pada tahun 2012 kepada sekolah/madrasah juga merekomendasikan agar para guru berupaya untuk menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajarannya. BAP merekomendasikan kepada beberapa sekolah agar lebih meningkatkan kualitas pelaksanaan penilaian dengan memberikan tugas terstruktur.

Rohmat menjelaskan bahwa Islam sangat mementingkan pendidikan. Pendidikan berkualitas akan menjadikan individu-individu menjadi beradab

---

<sup>30</sup> Sudjana, N. Dan Ahmad, R. *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), hlm. 6.

dan akan terbentuk kehidupan sosial yang bermoral.<sup>31</sup> Fenomena yang ada saat ini, meskipun institusi-institusi pendidikan memiliki kualitas dan fasilitas, tetapi institusi tersebut masih terbatas kemampuannya dalam memproduksi peserta didiknya agar beradab, berakhlak, beriman dan bertaqwa. Hal tersebut disebabkan visi dan misi pendidikan yang mengarah kepada terbentuknya manusia beradab masih jauh seperti yang diharapkan bahkan terkesan terabaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Suparyanto<sup>32</sup>, Guru PAI SMA Negeri 1 Godean, diketahui bahwa “hasil belajar PAI peserta didik kelas X termasuk dalam kategori rendah, yaitu rata-rata 6,4. Peserta didik juga terlihat malas saat mengikuti PAI dan tidak aktif”.<sup>33</sup> Wawancara dengan Imam Syarofuddin, guru PAI di SMA Negeri 1 Minggir juga menunjukkan rendahnya motivasi belajar, keaktifan diri, serta hasil belajar mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Minggir.<sup>34</sup>

Kondisi tersebut membuat peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah tentang motivasi belajar, keaktifan diri serta hasil belajar. Peneliti ingin menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran fun card dalam pembelajaran PAI di sekolah tersebut sehingga penelitian ini termasuk dalam kategori *experiment*. *Fun card* merupakan pembelajaran dengan

---

<sup>31</sup> Rohmat, *Media Pembelajaran Suatu Pengantar*, hlm. 99.

<sup>32</sup> Suparyanto, S.Ag, Guru PAI SMA Negeri 1 Godean, Wawancara, pada tanggal 5 Oktober 2011

<sup>33</sup> *Ibid.*

<sup>34</sup> Imam Syarofuddin, Guru SMA Negeri Minggir, Wawancara, Tanggal 5 Oktober 2011.

menggunakan media berupa kartu dan peneliti rancang untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, serta hasil belajar PAI.

Penulis melakukan penelitian di SMA N 1 Godean, SMA N 1 Gamping, SMA GAMA, SMA N 1 Seyegan, SMA N 1 Minggir, dan SMA Islam 1 Gamping. Alasan penulis melakukan penelitian di sekolah-sekolah tersebut karena terdiri dari sekolah negeri maupun swasta. Adanya perbedaan tersebut pada akhirnya dapat digunakan untuk membandingkan antara sekolah negeri dan swasta. Selain itu sekolah-sekolah tersebut memiliki permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar pada mata pelajaran PAI.<sup>35</sup> Sekolah tersebut selama ini hanya menggunakan pembelajaran dengan cara konvensional dan penggunaan media belajar, meskipun dilakukan, namun dianggap tidak membantu hasil belajar peserta didik. Hal tersebut menunjukkan adanya ketimpangan antara *das solen* dengan *das sein* yang ada. Secara teoritis media pembelajaran dianggap dapat meningkatkan motivasi, keaktifan serta hasil belajar, namun kondisi tersebut nampaknya tidak sesuai dengan kenyataan yang ada.

Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media belajar *fun card* di SMA N 1 Godean, SMA N 1 Gamping, SMA GAMA, SMA N 1 Seyegan,

---

<sup>35</sup> Arif Haryono, Kepala Disdikpora Kabupaten Sleman, Wawancara, Tanggal 5 Oktober 2011.

SMA N 1 Minggir, dan SMA Islam 1 Gamping belum pernah dilakukan padahal secara teoritis penggunaan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, serta hasil belajar peserta didik.

Penerapan media pembelajaran *fun card* ini merupakan salah satu penerapan proses pembelajaran yang mengacu ke Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, disebutkan bahwa dalam kegiatan inti pada proses pembelajaran, salah satu kegiatan guru adalah memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya; dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Artinya dalam proses pembelajaran guru memiliki peran penting untuk mengkondisikan agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih sangat banyak guru yang belum mampu mengaplikasikan aturan tersebut dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan data guru PAI binaan peneliti, ada 79 orang guru PAI yang menjadi tanggung jawab peneliti dalam pembinaannya, ada 47 orang guru PAI yang masih mengajar secara konvensional belum menggunakan media pembelajaran dan belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, guru lebih mendominasi proses pembelajaran dengan berceramah saja. Penelitian ini diharapkan juga akan sangat membantu memberikan contoh konkrit dari penerapan pembelajaran

yang sesuai dengan aturan tersebut.

Kondisi motivasi belajar, keaktifan diri, serta hasil belajar peserta didik dengan diterapkannya *fun card* belum pernah dilakukan selama ini. Hal tersebut semakin membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Fun Card* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam pembelajaran PAI di SMA Kabupaten Sleman”. Harapannya dengan adanya penelitian ini dapat membuat peserta didik lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pelajaran PAI, lebih aktif serta hasil belajar PAI juga diharapkan menunjukkan hasil yang lebih baik lagi.

## **B. Perumusan Masalah**

Permasalahan umum yang dihadapi oleh mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah umum sangat kompleks dan bervariasi dari satu daerah ke daerah lain di Indonesia. Namun permasalahan yang dirasakan hampir di setiap sekolah terutama kurangnya guru yang memiliki kompetensi sesuai dengan ketentuan, khususnya pada jenjang SMA; kurangnya tenaga pengawas sekolah yang berfungsi melakukan pembinaan atau supervisi ke sekolah; lemahnya relevansi materi PAI yang relevan dengan tuntutan dan perkembangan peserta didik pada saat ini; lemahnya kreativitas guru untuk

menemukan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga tercapai tujuan pembelajaran PAI secara optimal.

Permasalahan yang lebih khusus yang dihadapi dalam proses pembelajaran PAI adalah bagaimana mengupayakan agar pembelajaran PAI menarik bagi peserta didik, memberikan inspirasi dan motivasi untuk berperilaku baik atau berakhlakul karimah bagi peserta didik. Penelitian ini difokuskan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah umum, khususnya di tingkat SMA, yaitu: rendahnya efektivitas pembelajaran pendidikan agama Islam sebagai akibat dari penggunaan metodologi pembelajaran yang bersifat monolog dan *techer center orinted*, sehingga motivasi belajar peserta didik, keaktifan diri peserta didik tidak tumbuh untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan di beberapa sekolah di kabupaten Sleman menunjukkan bahwa ada persoalan yang berkaitan dengan motivasi, keaktifan diri dan hasil belajar yang terus-menerus dihadapi guru. Dalam hal inilah, maka peneliti mengembangkan sebuah gagasan untuk mengujicobakan media pembelajaran yang inovatif dan sederhana dalam rangka untuk meningkatkan motivasi, keaktifan diri dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Atas dasar rumusan masalah tersebut di atas dan gagasan untuk mengembangkan *fun card* sebagai media pembelajaran yang sederhana tapi

inovatif,

disusun pertanyaan penelitian berikut ini:

Bagaimana efektivitas penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Kabupaten Sleman DIY.

Secara operasional permasalahan tersebut dirinci ke dalam rumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI ?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan diri peserta didik dalam proses pembelajaran PAI ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI ?

Untuk menjawab keseluruhan pertanyaan ini dikembangkan *fun card* sebagai media pembelajaran yang komprehensif dan diujicobakan menggunakan metodologi penelitian quasi eksperimen sesuai dengan proses dan prosedur penelitian ilmiah.

### **C. Tujuan Penelitian**



Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan diri peserta didik dalam proses pembelajaran PAI
3. Bagaimana efektivitas penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI

#### **D. Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap khasanah ilmu pendidikan khususnya yang berkaitan dengan penerapan *fun card* untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar. Penelitian ini menambah pengetahuan penulis mengenai topik yang dibahas yaitu kondisi motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar pada peserta didik dengan diterapkannya *fun card*. Secara ilmiah ternyata *fun card* tidak hanya inovatif, akan tetapi juga berkontribusi untuk mengembangkan model

pembelajaran dengan menggunakan sumber daya yang sederhana melalui proses improvisasi, yang mudah diperoleh untuk mendorong kreativitas dan kemandirian guru dalam mengembangkan media pembelajaran baru. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai masukan bagi peneliti lain yang akan melakukan kajian terhadap peningkatan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik.

## **2. Manfaat praktis**

Secara metodologis penelitian ini berkontribusi untuk memperbaiki metode pembelajaran PAI yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan media pembelajaran *fun card*.

a. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam SMA di Kabupaten Sleman, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai:

- 1) Salah satu sumber informasi dalam upaya meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran yang mengacu ke Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses dan Inpres Nomor 01 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang
- 2) Diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada umumnya.
- 3) Diimplementasikan sebagai dasar evaluasi untuk mengetahui tahap perkembangan penguasaan materi Pendidikan Agama Islam peserta didik.

b. Bagi guru bidang studi lainnya

Cara pembelajaran dengan menggunakan media belajar *fun card* dapat diaplikasikan pada pelajaran lain, dengan mengganti materi yang ada, misalnya untuk pelajaran bahasa Inggris, biologi, fisika, dan kimia.

c. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk mengidentifikasi kelemahan, mengetahui cara mengatasi masalah yang dihadapi dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi Pendidikan Agama Islam.

d. Bagi Pemerhati Pendidikan dan Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penindaklanjutan penelitian yang membahas upaya meningkatkan kemampuan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pembelajaran berdasarkan standar proses berkarakter dengan media *fun card*.

### **E. Penelitian Lain yang Relevan**

Ada beberapa penelitian yang sudah terlebih dahulu dilakukan yang meneliti tentang penggunaan media dalam pembelajaran, motivasi belajar, keaktifan diri atau tentang hasil belajar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pribyl et all berjudul "The Relationship Between Nonverbal Immediacy, Student Motivation, and Perceived

Cognitive Learning Among Japanese College Students.” Latar belakang dari penelitian tersebut adalah adanya suatu penelitian di Amerika yang menemukan bahwa terdapat suatu hubungan yang kuat dan konsisten antara kebiasaan guru dengan pembelajaran.<sup>36</sup>

Data penelitian itu dikumpulkan dari mahasiswa universitas di Amerika menunjukkan bahwa persepsi guru berupa kesiapan nonverbal (*nonverbal immediacy* atau NVI) berhubungan dengan perasaan mahasiswa dan persepsi pada pembelajaran kognitif. Contoh NVI adalah kontak mata, gerak-isyarat, posisi tubuh, senyum, ekspresi, gerakan, serta kedekatan. Tujuan dari penelitian Pribyl et all adalah: (1) untuk memahami standar orang Jepang yang telah menggunakan kesiapan nonverbal, motivasi mahasiswa, serta perasaan tentang pembelajaran kognitif (seberapa banyak mahasiswa memikirkan apa yang telah dipelajarinya); (2) memahami hubungan antara kesiapan nonverbal, motivasi mahasiswa, dan persepsi tentang pembelajaran kognitif para mahasiswa di universitas yang ada di Jepang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Jepang memiliki: (1) hubungan positif antara peningkatan pelaporan kesiapan nonverbal guru dengan motivasi mahasiswa; (2) terdapat hubungan

---

<sup>36</sup> Pribyl, C.B., Sakamoto, M., Keaten, J.A. 2004, "The Relationship Between Nonverbal Immediacy, Student Motivation, and Perceived Cognitive Learning Among Japanese College Students" *Journal of Japanese Psychological Research*, Vol. 46, No. 2, 73-85.

negatif antara peningkatan pelaporan kesiapan nonverbal dosen dengan pembelajaran yang dilupakan mahasiswa; (3) terdapat hubungan yang negatif antaran motivasi mahasiswa dengan pembelajaran yang dilupakan mahasiswa (seberapa banyak mahasiswa berpikir untuk tidak belajar dengan gurunya dan membandingkan dengan seorang guru yang ideal).<sup>37</sup> Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dalam hal objek penelitian, yaitu mengenai efektivitas pembelajaran dalam kelas. Perbedaan dengan penelitian ini adalah mengenai subjek yang diteliti. Dalam penelitian tersebut subjeknya adalah dosen dan mahasiswa di Jepang sedang dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik di Kabupaten Sleman.

2. Bernaus melakukan penelitian dengan judul "Teacher Motivation Strategies, Student Perceptions, Student Motivation, and English Achievement." Penelitian ini membahas tentang strategi guru bahasa sebagaimana yang dilaporkan oleh guru dan siswa, serta efek dari strategi tersebut terhadap motivasi siswa dan motivasi berprestasi untuk pelajaran bahasa Inggris. Subjek penelitian ini adalah 31 orang guru bahasa Inggris dan 694 siswa di Catalonia. Guru dan siswa mencatat jumlah strategi yang digunakan di kelas sebanyak 26. Siswa ditest melalui sikap, motivasi, dan kecemasan berbahasa melalui *Attitude Motivation Test Battery* atau

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, hlm. 85.

AMTB dan dilengkapi dengan tes motivasi berprestasi bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan guru dan siswa menyepakati sejumlah strategi. Sebagian strategi berhubungan dengan motivasi berprestasi bahasa Inggris siswa, sikap, motivasi, kecemasan berbahasa, persepsi terhadap strategi yang digunakan berhubungan dengan sikap dan motivasi.<sup>38</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini pada subjek yang diteliti yaitu guru dan siswa siswa serta strategi pembelajaran yang terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian. Penelitian tersebut di Inggris dan penelitian ini di Kab. Sleman. Instrumen motivasi yang digunakan berbeda, jika penelitian tersebut menggunakan *Attitude Motivation Test Battery* sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner.

3. Penelitian lainnya dilakukan Mahmud, berjudul *The Relationship of Teacher's Immediacy to Student Motivation and Student Learning: A Literature Analysis*. Analisis ini fokus kepada kajian berkenaan hubungan antara kesediaan guru dan motivasi pelajar serta pembelajaran pelajar. Hasil menunjukkan kesediaan guru, pelajar dan proses pengajaran dan

---

<sup>38</sup> Bernaus, M., Gardener, R.C. "Teacher Motivation Strategies, Student Perceptions, Student Motivation, and English Achievement". *The Modern Language Journal*, No. 92, 2008, hlm. 387-401.

pembelajaran. Hal yang sering digunakan dalam memeriksa kesediaan guru ialah laporan pelajar. Adanya laporan dari pelajar dapat diperoleh informasi tentang kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik.<sup>39</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah bagaimana guru memiliki pengaruh langsung pada peningkatan motivasi siswa. Perbedaannya adalah, penelitian tersebut merupakan penelitian literatur sedangkan penelitian ini adalah penelitian jenis quasi eksperimen, yang dilaksanakan pada peserta didik pada mata pelajaran PAI SMA di Kabupaten Sleman DIY.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ebbinghaus menjelaskan bahwa memori memiliki keterkaitan dengan kemampuan belajar manusia. Kemampuan mengingat pada subjek yang ditelitinya adalah dari 1156 materi yang diingat 689 sehingga 467 terlupakan yang berarti 64,3% mengingat informasi yang telah diberikan. Memori merupakan kemampuan untuk memanggil kembali informasi yang telah diberikan. Kemampuan yang rendah untuk memanggil kembali informasi yang telah diberikan dapat menyebabkan kemampuan belajar individu menjadi rendah. Hal ini karena individu yang memiliki memori rendah akan sedikit mengingat ilmu pengetahuan yang telah diterimanya dan akhirnya hasil belajarnya

---

<sup>39</sup> Mahmud, Z., Yaacob, M, "The Relationship of Teacher's Immediacy to Student Motivation and Student Learning: A Literature Analysis," *Jurnal Pendidikan*, No. 32, 2007. hlm. 91-101.

juga menjadi tidak baik. Butuh pengulangan informasi untuk mengatasi individu yang kurang mampu mengingat.<sup>40</sup>

Persamaan dengan penelitian ini adalah mengenai dampak aktivitas pembelajaran pada kemampuan belajar dengan pengulangan informasi.

5. Reiners melakukan penelitian dengan judul “The Effect of Technology Integration on Student Motivation, Engagement and Interest.” Rumusan masalah dari penelitian tersebut adalah apakah teknologi mempengaruhi motivasi, waktu pengerjaan serta ketertarikan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi yang digunakan secara efektif mampu memberikan dampak pada peningkatan motivasi siswa, waktu pengerjaan serta ketertarikan untuk belajar. Penggunaan audio, video, serta media lainnya mempengaruhi motivasi siswa.<sup>41</sup>

Guru selayaknya menggunakan teknologi yang sesuai untuk di kelas. Selain itu dijelaskan bahwa metode yang guru gunakan dan waktu pelaksanaan pembelajaran merupakan bagian yang penting. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi dibandingkan pembelajaran biasa. Hal ini karena pembelajaran yang dilakukan dirasakan oleh siswa lebih menyenangkan dan meminimalisir stres.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Anderson, J.R, “*Learning and Memory*” (New York: John Wiley dan Sons, Inc, 2005), hlm. 7.

<sup>41</sup> Reiners, P., Renner, K., Schreiber, J, “*The Effect of Technology Integration on Student Motivation, Engagement and Interest*” (New York: Dakota State University, 2005), hlm. 1-7.

<sup>42</sup> *Ibid.*, hlm. 27.



Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah pada bagaimana pentingnya menumbuhkan suasana menyenangkan yang berdampak pada meningkatnya ketertarikan peserta didik dalam belajar. Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut menggunakan integrasi teknologi dalam pembelajaran, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran *fun card*.

6. Salah satu penelitian yang ada dalam jurnal PADU, dilakukan oleh Pujiastuti menjelaskan bahwa pengetahuan tentang proses penginderaan perlu dipergunakan dalam menerapkan menu pembelajaran.<sup>43</sup> Selayaknya peserta didik diberikan stimulasi sesuai dengan modalitas yang dimiliki oleh anak. Implementasi proses penginderaan dilakukan dengan konsep pemikiran pembelajaran anak dilakukan melalui indera. Ini membantu peneliti memahami pentingnya menstimulus peserta didik dengan menggunakan media yang menarik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan, bahwa bermain dapat dijadikan media untuk pembelajaran. Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan

---

<sup>43</sup> Kumara, "Peran Aktif Orangtua terhadap Ekspresi Tulis Anak", *Jurnal Psikologi* (Yogyakarta: Fakultas Psikologi, Juni, No. 1. 1-9. 2009) hlm. 38.

karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencoba diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka melatih kemampuannya.

Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen dengan kesimpulan dilakukan setelah melakukan analisis komparasi antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan *fun card* dan kelompok kontrol yang tanpa perlakuan.

7. Goe melakukan penelitian dengan judul *The Link Between Teacher Quality and Student Outcomes: A Research Synthesis*. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara kualitas guru dengan motivasi berprestasi peserta didik? Kualitas guru terlihat dari kualifikasi dan pengalaman yang dimiliki guru, ekspektasi yang tinggi terhadap peserta didik, kreativitas dalam mengelola pengajaran di kelas, dorongan untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik, kemampuan memotivasi peserta didik yang kurang baik untuk datang ke sekolah dan aktif di kelas, memiliki kemampuan mengajar, serta rajin untuk membimbing peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kualitas guru

dengan *outcome* peserta didik. Semakin tinggi kualitas yang dimiliki guru, maka *outcome* peserta didik juga akan semakin baik.<sup>44</sup> Guru yang memiliki kompetensi tinggi cenderung lebih berhasil melaksanakan proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar para peserta didiknya.

Persamaan dengan penelitian ini adalah pada aspek pengelolaan kelas oleh guru yang akan membawa dampak langsung pada hasil belajar. Perbedaannya adalah penelitian tersebut dilakukan pada anak berkebutuhan khusus, sedangkan penelitian ini pada anak normal di kelas reguler.

Adanya penelitian-penelitian di atas dapat diperoleh hasil atau kesimpulan bahwa guru perlu strategi tertentu untuk meningkatkan motivasi peserta didik, pengulangan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu dilakukan dan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membuat kemampuan belajar peserta didik menjadi semakin meningkat. Penelitian tersebut di atas belum ada yang memfokuskan pada pembelajaran PAI dengan menggunakan media belajar berupa *fun card* yang dilengkapi dengan kartu kontrol.

Dengan demikian penulis berharap bahwa penelitian ini dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran PAI. Dengan

---

<sup>44</sup> Goe, L, *The Link Between Teacher Quality and Student Outcomes: A Research Synthesis* (Washington: National Comprehensive Center for Teacher Quality, 2007), hlm. 1-72.

menggunakan media pembelajaran berupa kartu-kartu yang menyenangkan dari sisi bentuk maupun warna, sehingga peserta didik merasa senang dan gembira pada saat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Apabila peserta didik merasa senang dan gembira saat menggunakan media pembelajaran *fun card* dalam proses pembelajaran, maka diharapkan akan mampu mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.