BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Pendidikan Islam

Secara mendasar pendidikan menurut Islam dilandasi oleh iman kepada Allah. Proses pendidikan dimulai dengan membaca, membaca untuk mengkaji semua yang diciptakan oleh Allah SWT dengan dasar iman kepada Allah SWT sebagaimana tercantum dalam Q.S. Al ’Alaq (96): 1-5. Di dalam Islam diperkenalkan konsep berpikir (*tafakkar*), konsep memahami (*ta’allam*), konsep hati nurani (*qalb*). Berpikir dan memahami tidak akan bermanfaat bila tidak didasari dengan hati nurani (*qalb*). Oleh karena itu pendidikan dalam Islam tidak bebas nilai. Islam adalah *rahmatan lil ’alamiin*, dan hanya akan terwujud bila manusia memiliki kemampuan berpikir kearifan. Hal ini senada dengan pendapat Al Farabi, Ibnu Sina, Ikhwan As Safa, bahwa kesempurnaan manusia itu tidak akan tercapai kecuali dengan menyerasikan antara agama dan ilmu.

Nilai-nilai dalam Islam yang tertuang dalam materi pembelajaran pendidikan agama Islam tidak akan dihayati dan diamalkan oleh peserta didik, apabila hanya diajarkan saja. Nilai-nilai ajaran Islam yang tertuang di dalam materi pembelajaran pendidikan agama Islam tersebut harus dididik melalui proses pendidikan. Proses pendidikan dalam hal ini adalah proses

pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah. Maka tak heran jika pendidikan Islam itu lebih banyak ditujukan kepada perbaikan sikap mental, yang akan terwujud dalam amal perbuatan, baik untuk keperluan diri sendiri, maupun untuk keperluan orang lain.

Abdul Halim Soebahar (2008), menyebutkan bahwa pendidikan dalam Islam mengenal beberapa prinsip secara sebagai berikut:

a) Prinsip Tauhid

   Prinsip tauhid merupakan prinsip dalam pendidikan Islam dan setiap sesuatu yang disebut Islami. Dalam prinsip tauhid ini akan melahirkan tata nilai berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa dalam setiap aktivitas manusia, tak terkecuali dalam bidang pendidikan.

b) Prinsip Integrasi

   Prinsip ini berpijak pada Q.S. Al Baqarah (2): 208, yang artinya ”Wahai oang-orang yang beriman, masuklah ke dalam Islam secara utuh”. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa manusia berkewajiban menumbuhkan kesadaran akan kedudukannya sebagai makhluk yang mulia dan terbaik, agar manusia tidak mengembangkan diri secara parsial dalam perannya sebagai khalifah di muka bumi ini.

c) Prinsip Keseimbangan

   Prinsip keseimbangan dimaksud adalah meliputi keseimbangan antara material dan spiritual, unsur jasmani dan rohani, keseimbangan antara teori dan praktik, sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat

dalam pelaksanaan pendidikan Islam dalam rangka mewujudkan perannya sebagai khalifah di muka bumi.

d) Prinsip persamaan

Prinsip persamaan ini berkaitan dengan prinsip dasar tentang kesamaan manusia di hadapan Allah, yang mempunyai kesatuan asal, tidak ada diskriminasi jenis kelamin, kedudukan sosial dan bangsa, maupun antara suku, warna kulit dan ras.

e) Prinsip Pendidikan Seumur Hidup

Islam mengajarkan agar umatnya betul-betul belajar dari sedini mungkin dan terus belajar tanpa henti.

f) Prinsip Keutamaan

Prinsip keutamaan merupakan inti dan ruh dari segala kegiatan pendidikan. Dalam prinsip ini ditegaskan bahwa pendidikan bukanlah sekedar proses mekanik, melainkan merupakan suatu proses yang ditujukan untuk pencapaian berbagai macam keutamaan dalam hidup umat manusia.

Uraian di atas sejalan dengan pendapat Baharuddin dalam *Aktualisasi Psikologi Islami* (2009:213) bahwa tujuan ahir pendidikan Islam adalah mewujudkan manusia sebagai *khalifatullah* dan *'adbullah* di bumi.

2. Psikologi Pendidikan Islam

Menurut Crow dan Crow mendefinisikan psikologi merupakan ilmu yang menerangkan masalah pada seorang anak sejak lahir sampai lanjut usia, termasuk di dalamnya kondisi yang mempengaruhi belajar.[1] Sedangkan psikologi pendidikan dapat dimaknai sebagai sebagai salah satu cabang psikologi yang secara khusus mengkaji perilaku individu dalam konteks aktivitas pendidikan.[2]

Sedangkan pendidikan Islam merupakan pendidikan yang secara khas memiliki ciri islami, berbeda dengan konsep pendidikan lain yang kajiannya lebih memfokuskan pada pemberdayaan umat berdasarkan Al Qur'an dan Hadits. Artinya, kajian pendidikan Islam bukan hanya sekedar menyangkut aspek normatif ajaran Islam, tetapi juga terapannya dalam ragam materi, institusi, budaya, nilai dan dampaknya terhadap pemberdayaan umat. Oleh karena itu pemahaman tentang materi, kultur dan sistem pendidikan merupakan suatu kesatuan yang holistik dan bukan parsial, dalam mengembangkan sumber daya manusia yang beriman, berislam dan berihsan.[3]

Dari uraian di atas, maka psikologi pendidikan Islam dapat kita artikan sebagai sebagai salah satu cabang psikologi yang secara khusus mengkaji perilaku individu dalam konteks aktivitas pendidikan yang secara khas

---

[1] Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2013), hlm. 2.

[2] Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012), hlm. 15

[3] S. Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam, Fakta Teoritis-Filosofis dan Aplikatif Normatif* (Jakarta: AMZAH, 2013), hlm. 25-26.

memiliki ciri islami yang kajiannya lebih memfokuskan pada pemberdayaan umat berdasarkan Al Qur'an dan Hadits. Kajian perilaku individu dalam konteks aktivitas pendidikan senantiasa dalam upaya menuju pada pengamalan Al Qur'an dan Al Hadis menjadi hal sebagai prinsip yang utama dalam psikologi pendidikan Islam.

3. Teori Belajar

Menurut teori Piaget yang merupakan pelopor psikologi kognitif menunjukkan bahwa proses belajar akan membantu mengoptimalkan perkembangan anak apabila materi pembelajaran dan proses pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan rasio peserta didik. Proses pembelajaran pendidikan agama Islam hanya akan efektif apabila memperhatikan proses perkembangan rasio peserta didik. Dengan demikian, maka materi pembelajaran pendidikan agama Islam yang tertuang dalam standar isi, maupun metodologi pendidikan agama Islam harus memberikan inspirasi kepada peserta didik untuk mengeksplor sendiri materi-materi pembelajaran yang ada dalam pendidikan Islam.

Teori belajar amat mengindahkan pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan peserta didik. Lingkungan kehidupan yang berperan terus menerus dalam pertumbuhan pesrta didik secara psikologis adalah keluarga, masyarakat dan sekolah. Dalam kondisi di mana lingkungan kehidupan ini sangat komplek, maka dalam proses perkembangan peserta didik, perkembangan ilmu pengetahuan dan tehnologi memerlukan perhatian yang

sungguh-sungguh, karena memiliki dampak dalam pembentukan dan pembinaan peserta didik dalam masa yang panjang. Pendidikan agama Islam di sekolah harus mampu mengakomodasi dampak lingkungan dari pertumbuhan ilmu pengetahuan dan tehnologi dalam proses pembelajaran, baik dalam materi pembelajaran maupun pada strategi atau metodologi pembelajarannya.

Di dalam konsep psikologi perkembangan (*growth psicology*) setiap manusia selalu menjalani proses perkembangan dan pertumbuhan melalui belajar. Para ahli psikologi mengidentifikasi teori belajar tersebut ke dalam beberapa teori sebagai berikut:

1. Teori Koneksionisme
2. Teori Palvlavionisme
3. Teori Behaviourisme
4. Teori Neo Behaviorisme
5. Teori Stimulus Respon

Para ahli psikologi juga mengidentifikasi teori seperti teori Gestalt, teori Neo Gestalt, teori Medan dan teori Organisme. Esensi dari keseluruhan teori tersebut adalah menjelaskan bagaimana proses belajar itu terjadi pada setiap individu.

Penelitian ini mengujicobakan media pembelajaran *fun card* yang digunakan oleh guru dalam metode pembelajaran dikaitkan dengan motivasi belajar peserta didik, keaktifan diri peserta didik, dan hasil belajar peserta

didik. Ketiga variabel ini merupakan unsur penting di dalam menjawab permasalahan bagaimana proses pembelajaran yang efektif itu dilaksanakan.

4. Motivasi Belajar

a. Definisi motivasi belajar

Santrock menjelaskan bahwa motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.[4] Motivasi peserta didik di kelas berkaitan erat dengan alasan di balik perilaku mereka diberi semangat, punya arah dan dipertahankan dalam jangka lama. Jika peserta didik tidak menyelesaikan tugas karena bosan, maka berarti dia kekurangan motivasi. Jika peserta didik menghadapi tantangan dalam belajarnya, tetapi dia terus berjuang dan berusaha mengatasi rintangannya, maka berarti dia memiliki motivasi besar.

Motivasi menurut Nasution adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.[5] Motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah. Banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat

---

[4] J.W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, diterjemahkan Tri Wibowo B.S, Edisi Ke-2 (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hlm. 510.

[5] S.B. Djamarah dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 166.

motivasi yang tepat, maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga tercapai hasil-hasil yang semula tidak terduga. Kegagalan dan keberhasilan seseorang sangat dipengaruhi oleh motivasi tersebut.

Mengingat motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka bila ada peserta didik yang kurang memiliki motivasi intrinsik, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik, agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Di sini diperlukan pemanfaatan bentuk-bentuk motivasi secara akurat dan bijaksana. Abror menyebutkan bahwa motif (*motive*) berasal dari akar kata bahasa latin *"movere"*, yang kemudian menjadi "motion", yang artinya gerak atau dorongan untuk bergerak. Jadi, motif merupakan daya dorong, daya gerak, atau penyebab seseorang untuk melakukan berbagai kegiatan dan dengan tujuan tertentu. Hal ini sejalan dengan pengertian yang dikemukakan oleh Wort dan Marquis, yaitu motif adalah suatu set atau kesiapan yang menjadikan individu cenderung untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu dan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Motivasi adalah pemberian atau penimbulan motif atau hal menjadi motif. Dengan kata lain motivasi adalah motif atau hal yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan terasa sangat mendesak. Pengertian lain seperti yang dikemukakan oleh Atkinson, "motivasi mengacu kepada faktor-faktor yang menggerakkan dan

mengarahkan tingkah laku."[6]

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut demi mencapai suatu tujuan.[7] Peran motivasi belajar yang paling utama adalah dalam hal membangkitkan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar. Dengan merasakan senang dalam belajar, maka akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran, karena proses pembelajaran menjadi lebih kondusif.

Santrock mengatakan bahwa motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Menurut perspektif kognitif, pemikiran peserta didik akan menstimulus motivasi yang dimilikinya. Hal ini berarti bahwa kognisi peserta didik berperan penting dalam mengontrol keinginan peserta didik untuk belajar.[8]

Mc. Donald mengatakan bahwa "motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.[9] Berdasarkan definisi tersebut dapat diambil tiga hal penting, yaitu: (a) motivasi dimulai dengan suatu

---

[6] A.R Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, 1993), hlm. 114.
[7] *Ibid.*, hlm. 115.
[8] J.W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 513-510.
[9] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), hlm. 158-159.

perubahan tenaga dalam diri seseorang; (b) motivasi itu ditandai dengan dorongan afektif; (c) motivasi itu ditandai oleh reaksi-reaksi mencapai tujuan.

Hilgard menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, kemudian menimbulkan perubahan. Nampak bahwa belajar menimbulkan adanya perubahan dalam arti tingkah laku atau kapasitas yang relatif tetap. Perubahan tersebut pada pokoknya membedakan antara keadaan sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan belajar. Perubahan tersebut dilakukan melalui kegiatan atau usaha yang disengaja dan diperkuat.[10]

Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu. Korelasi ini menguatkan urgensitas motivasi belajar. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.[11]

Berdasarkan definisi tersebut penulis berpendapat bahwa motivasi akan

---

[10] A.R. Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, 1993), hlm. 66-67.

[11] Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 163.

membawa perubahan dalam diri seseorang dan berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukannya. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, maka dia tentu tidak akan melakukan aktivitas belajar.

b. Teori motivasional

Perspektif motivasional menjelaskan bahwa untuk meraih tujuan personal individu, maka anggota kelompok harus membantu teman satu timnya dan mendorong untuk melakukan usaha yang maksimal.[12] Penghargaan kelompok yang didasarkan pada kinerja kelompok menciptakan struktur penghargaan interpersonal di mana anggota kelompok akan memberikan atau menghalangi *reward* dalam merespon usaha-usaha yang berhubungan dengan tugas kelompok.

Coleman mengatakan bahwa penilaian yang kompetitif dan sistem penghargaan informal di kelas menciptakan penilaian yang buruk dari peserta didik dan terkadang membuat peserta didik melakukan segala macam cara termasuk cara yang kurang baik seperti mencontek.[13] Namun ketika para peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama, mereka

---

[12] R.E. Slavin, *Cooperatif Learning* (Bandung: Nusamedia, 2009), hlm. 93.
[13] *Ibid.*, hlm. 35.

belajar tentang usaha yang dapat membantu keberhasilan teman satu kelompoknya. Para peserta didik saling membantu dan mendorong dalam pembelajaran satu sama lain, mendorong usaha akademis satu sama lain dan mengekspresikan norma-norma yang sesuai dengan pencapaian akademik.

Beberapa kajian telah menemukan bahwa ketika para peserta didik bekerja sama untuk meraih sebuah tujuan kelompok, membuat mereka mengekspresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apapun yang diperlukan. Di dalam kelas yang kooperatif peserta didik yang berusaha keras akan selalu hadir di kelas, membantu yang lain belajar, maka akan dipuji dan didukung oleh teman satu timnya. Sebagai contoh, Hulten dan De Vries maupun Madden dan Slavin, menemukan bahwa para peserta didik di dalam kelas berkeinginan untuk belajar. Pada kelompok kooperatif, pembelajaran menjadi sebuah aktivitas dapat membuat para peserta didik lebih unggul di antara temannya.[14]

Slavin mengatakan bahwa teori kognitif menekankan pada pengaruh dari kerja sama antar anggota dalam kelompok.[15] Ada dua teori yang berbeda, yaitu teori pembangunan dan teori elaborasi kognitif.

1) Teori Pembangunan (*building theory*)

Damon, dan Murray mengatakan bahwa teori pembangunan memiliki

---

[14] *Ibid.,* hlm. 33.
[15] *Ibid.,* hlm. 36-39.

asumsi dasar bahwa interaksi di antara peserta didik berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai akan meningkatkan penguasaan mareka terhadap konsep kritik. Damon dan Murray sangat menganjurkan untuk meningkatkan penggunaan aktivitas kooperatif di sekolah, dengan alasan bahwa interaksi di antara peserta didik dalam tugas-tugas pembelajaran akan terjadi dengan sendirinya untuk mengembangkan pencapaian prestasi peserta didik. Peserta didik akan saling belajar satu sama lain karena dalam diskusi mereka mengenai konten materi, konflik kognitif akan timbul, alasan yang kurang tepat juga akan keluar, dan pemahaman dengan kualitas yang lebih tinggi akan muncul.

2) Teori Elaborasi Kognitif (*cognitive elaboration theory*)

Penelitian dalam psikologi telah menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, maka orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Sebagai contoh, menulis rangkuman atau ringkasan dari pelajaran yang disampaikan adalah pelajaran tambahan yang lebih baik daripada sekedar menyalin catatan, karena rangkuman atau ringkasan menuntut para peserta didik untuk mengatur kembali materinya dan memilih bagian yang penting dari pelajaran tersebut. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah dengan menjelaskan materinya kepada orang lain. Webb menemukan bahwa para peserta didik yang paling banyak mendapatkan keuntungan dari

kegiatan kooperatif adalah mereka yang memberikan penjelasan elaborasi teman yang lainnya.[16] Karena dengan memberikan penjelasan kepada temannya akan semakin memperdalam pemahamannya terhadap materi pembelajaran tersebut.

c. Jenis-jenis Motivasi

1) Motivasi Intrinsik

Santrock menjelaskan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya peserta didik mungkin belajar menghadapi ujian karena dirinya senang pada mata pelajaran yang diujikan tersebut. Santrock lebih lanjut menjelaskan bahwa peserta didik termotivasi untuk belajar saat dirinya diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuannya dan mendapatkan imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk kontrol.[17]

Hal tersebut berarti bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi itu intrinsik bila tujuannya inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan peserta didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu.

---

[16] Slavin, *Cooperatif Learning* (Bandung: Nusamedia, 2009), hlm. 43.
[17] J.W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 514.

Hamalik menyebutkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan peserta didik. Motivasi ini sering juga disebut motivasi murni. Motivasi yang sebenarnya timbul dalam diri peserta didik sendiri, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangi kehidupan, menyadari sumbangannya terhadap usaha kelompok, keinginan diterima orang lain, dan lain-lain. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri peserta didik dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Dalam hal ini pujian atau hadiah atau sejenisnya tidak diperlukan oleh karena tidak akan menyebabkan peserta didik bekerja atau belajar untuk mendapatkan pujian atau hadiah itu. Seperti dikatakan oleh Emerson, *The reword of a thing well done is to have done it.* Jadi jelaslah, bahwa motivasi intrinsik adalah bersifat riil dan motivasi sesungguhnya atau disebut dengan istilah *sound motivation*.[18]

Apabila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang

[18] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), hlm. 162-163.

yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan di masa mendatang.

Seseorang yang memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari suatu mata pelajaran, maka ia akan mempelajarinya dalam jangka waktu tertentu. Motivasi itu muncul karena dirinya membutuhkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya. Motivasi memang berhubungan dengan kebutuhan seseorang yang memunculkan kesadaran untuk melakukan aktivitas belajar. Minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi ada sangkut paut dengan dirinya.

Perlu ditegaskan, bahwa peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik cenderung akan menjadi orang yang terdidik, yang berpengatahuan, yang mempunyai keahlian dalam bidang tertentu. Gemar belajar adalah aktivitas yang tidak pernah sepi dari kegiatan peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik. Belajar adalah suatu cara untuk mendapatkan sejumlah ilmu pengetahuan. Belajar dapat dikonotasikan dengan membaca. Artinya, membaca adalah pintu gerbang ke lautan ilmu pengetahuan. Kreativitas membaca adalah kunci inovasi dalam pembinaan pribadi yang lebih baik. Tidak ada seorang pun yang berilmu tanpa melakukan aktivitas membaca. Evolusi pemikiran manusia yang semakin maju dalam rentangan masa tertentu karena membaca, hal itu tidak terlepas dari masalah motivasi sebagai

pendorongnya, yang berhubungan dengan kebutuhan untuk maju, berlimu pengetahuan. Dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan, yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengatahuan. Jadi motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial.[19]

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik apabila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situational*). Peserta didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, meraih gelar, dan sebagainya.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar peserta didik mau belajar. Berbagai macam cara dapat dilakukan agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya, yang akan

---

[19] S.B. Djamarah dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hlm. 117.

diuraikan pada pembahasan mendatang. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan peserta didik. Akibatnya, motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan peserta didik malas belajar. Guru harus dapat dan pandai mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan akurat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas.

Motivasi ekstrinsik tidak selalu buruk akibatnya. Motivasi ekstrinsik sering digunakan karena bahan pelajaran kurang menarik perhatian peserta didik atau karena sikap tertentu pada guru atau orang tua. Baik motivasi ekstrinsik yang positif maupun Motivasi ekstrinsik yang negatif, sama-sama mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik. Diakui angka, ijazah, pujian, hadiah, dan sebagainya berpengaruh positif dengan merangsang peserta didik untuk giat belajar. Sedangkan ejekan, celaan, hukuman yang menghina, sindiran kasar dan sebagainya berpengaruh negatif dengan renggangnya hubungan guru dengan peserta didik. Jadilah guru sebagai orang yang dibenci oleh peserta didik. Efek pengiringnya, mata pelajaran yang dipegang guru itu tidak disukai oleh peserta didik.[20]

Motivasi menurut Sternberg dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik merupakan

---

[20] *Ibid.*, hlm. 118.

motivasi yang berasal dari luar diri individu. Kapasitas motivasi intrinsik dan ekstrinsik setiap individu berbeda-beda.[21]

Hamalik menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali pertentangan, dan persaingan yang bersifat negatif ialah *sarcasm, ridicule*, dan hukuman. Motivasi ekstrinsik ini tetap diperlukan di sekolah, sebab pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat peserta didik atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Para peserta didik sering belum memahami untuk apa dirinya belajar hal-hal yang diberikan oleh sekolah. Kondisi ini menyebabkan motivasi terhadap pelajaran itu perlu dibangkitkan oleh guru sehingga para peserta didik mau dan ingin belajar. Usaha yang dapat dikerjakan oleh guru memang banyak, dan karena itu di dalam memotivasi peserta didik kita tidak akan menentukan suatu formula tertentu yang dapat digunakan setiap saat oleh guru.[22]

Santrock menyebutkan bahwa motivasi ekstrinsik adalah melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh *insentif eksternal* seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, peserta didik belajar keras menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik, agar diterima di perguruan tinggi yang diinginkannya, agar diterima sebagai karyawan di

---

[21] R.J. Sternberg, *Creativity* (New York: Cambridge University Press, 2002), hlm. 299.
[22] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, hlm. 163.

perusahaan besar yang diinginkannya. Perspektif *behavioral* menekankan arti penting dari motivasi ekstrinsik.[23]

Uno menjelaskan bahwa motivasi dapat dibedakan dalam dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Perilaku yang disebabkan oleh motivasi tanpa perlu adanya ganjaran atas perbuatan, dan tidak perlu hukuman untuk tidak melakukannya, disebut motivasi instrinsik. Sebaliknya ada pula perilaku individu yang hanya muncul karena adanya hukuman atau tidak muncul karena ada hukuman. Motivasi yang menyebabkan perilaku itu, seakan-akan dari luar (ganjaran atau hukuman). Motivasi semacam itu disebut ekstrinsik. Ganjaran atas suatu perbuatan, menguatkan motif yang melatarbelakangi perbuatan itu, sedangkan hukuman memperlemahnya.[24] Contohnya, seorang anak yang sedang belajar bernyanyi akan terus belajar bernyanyi dan cepat pandai bernyanyi, apabila orang tuanya memuji dan menghargainya. Dalam hal ini motif belajar bernyanyi itu diperkuat dengan ganjaran yang berupa pujian atau penghargaan orang tuanya.

Seorang peserta didik sekolah dasar akan senang dan berhasil belajar matematika, misalnya kalau dalam ulangan pertamanya dia mendapat nilai yang tinggi. Sebaliknya bila dia mendapat nilai rendah dalam ulangan pertama dia akan cendrung tidak senang belajar matematika, dan pada

---

[23] J.W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 514.

[24] H.B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 33-34.

gilirannya kurang atau tidak berhasil dalam belajar matematika. Motif untuk belajar matematika peserta didik diperkuat dengan ganjaran yang berupa hasil ulangan yang baik. Penguatan motif yang berhasil dari luar disebut proses *reinforcement*.

Penulis berpendapat bahwa keduanya sangat berperan dalam memberikan pengaruh afektif seseorang. Apabila motivasi intrinsik tidak ada pada diri seseorang, maka masih memungkinkan untuk ditumbuhkan motivasi ekstrinsiknya guna menumbuhkan dan menggerakkan pengaruh afektif seseorang guna melakukan sesuatu untuk tercapainya suatu tujuan tertentu. Mengingat bahwa motivasi ini merupakan salah satu faktor penting yang turut menentukan keberhasilan atau kegagalan proses pembelajaran, maka mutlak adanya bahwa seorang fasilitator harus mampu mengupayakan terciptanya motivasi belajar dalam proses pembelajarannya.

d. Fungsi motivasi dalam belajar

Motivasi untuk belajar adalah penting dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi merupakan pendorong yang dapat melahirkan kegiatan bagi seseorang. Seseorang yang bersemangat untuk menyelesaikan suatu kegiatan karena ada motivasi yang kuat dalam dirinya. Motivasi sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk suatu kegiatan nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

Seseorang yang ingin mendapatkan nilai yang tinggi di sekolah adalah sebagai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang telah dicita-citakan itu

menjadi alat motivasi yang melahirkan kegiatan bagi orang itu untuk mencapainya dengan sekuat tenaga dan pikiran. Seorang perenang dengan segenap keahlian dan tenaganya mengayuh tangan dan menggerakkan kakinya agar lebih cepat mendahului lawan-lawannya, sehingga menjadi sang juara. Betapa tekunnya seorang pelajar membaca dan menjawab setiap item soal yang diajukan dalam ulangan, tidak lain adalah karena ingin cepat menyelesaikannya sebelum waktu yang ditentukan habis.

Siapa pun tidak menyangkal bahwa tanpa motivasi, seseorang tidak akan melakukan kegiatan belajar. Minat tanpa motivasi hanyalah sekedar berminat, tetapi belum tentu berbuat. Misalnya, seseorang yang berminat untuk menulis. Minatnya untuk menulis sudah ada, tetapi belum berbuat, karena belum ada motivasi yang mendorongnya untuk berbuat. Boleh jadi minatnya untuk menulis itu diurungkannya dan dilakukannya di hari lain, tiga minggu lagi, atau menunggu bulan depan. Seandainya minat itu berbarengan dengan motivasi, maka dalam waktu yang relatif dekat dia segera melakukan perbuatan menulis itu. Hal tersebut menyebabkan para ahli menjadikan minat sebagai alat motivasi yang bersifat menetap dalam diri seseorang. Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Sedangkan motivasi menurut Mc. Donald adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *felling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Seseorang mempunyai tujuan

tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya.

Motivasi merupakan faktor menentukan dan berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat membaca buku untuk meningkatkan prestasinya dalam belajar. Sebaliknya, indivudu yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan pelajaran, akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar.

Akhirnya, motivasi mempunyai arti yang penting dalam belajar. Fungsi motivasi yang terpenting adalah sebagai pendorong timbulnya aktivitas, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak untuk melakukan suatu pekerjaan. Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam (a) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan

belajar.[25]

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Sebagai contoh, seorang anak akan memecahkan materi metematika dengan bantuan tabel logaritma. Tanpa bantuan tabel tersebut, anak itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika. Dalam kaitan itu, anak berusaha mencari buku tabel matematika. Upaya untuk mencari tabel matematika merupakan peran motivasi yang dapat menimbulkan penguatan belajar.

Peristiwa di atas dapat dipahami bahwa sesuatu dapat menjadi penguat belajar untuk seseorang, apabila dirinya sedang benar-benar mempunyai motivasi untuk belajar sesuatu. Motivasi dapat menentukan hal-hal apa di lingkungan anak yang dapat memperkuat perbuatan belajar. Untuk seorang guru perlu memahami suasana itu, agar dia dapat membantu peserta didiknya dalam memilih faktor-faktor atau keadaan yang ada dalam lingkungan peserta didik sebagai bahan penguat belajar. Hal itu tidak cukup dengan memberitahukan sumber-sumber yang harus dipelajari, melainkan yang lebih penting adalah mengaitkan isi pelajaran dengan perangkat apa pun yang berada paling dekat dengan peserta didik di lingkungannya.

Peran motivasi menurut Uno, dalam memperjelas tujuan belajar erat

---

[25] H.B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* , hlm. 27.

kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak. Sebagai contoh, anak akan termotivasi belajar elektronik karena tujuan belajar elektronik itu dapat melahirkan kemampuan anak dalam bidang elektronik.[26] Contohnya dalam suatu kesempatan misalnya, anak tersebut diminta membetulkan radio yang rusak, dan berkat pengalamannya dari bidang elektronik, maka radio tersebut menjadi baik setelah diperbaikinya. Berdasarkan pengalaman itu, anak makin hari makin termotivasi untuk belajar, karena sedikit anak sudah mengetahui makna dari belajar itu. Motivasi belajar mempunyai fungsi, yaitu: 1) mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar; 2) menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran; 3) menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.[27]

Uno menjelaskan bahwa motivasi menentukan ketekunan belajar individu. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan

---

[26] H.B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, hlm. 28.
[27] A. Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, hlm. 163-164.

berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar, sebaliknya apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dirinya tidak tahan lama belajar. Individu tersebut mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.[28]

Menurut Djamarah fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:[29]

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya peserta didik tidak ada hasrat untuk belajar, namun karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Jadi motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap apa yang seharusnya dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap peserta didik itu merupakan suatu kekuatan yang tidak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik, sehingga peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga yang selalu tunduk dengan kehendak perbuatan belajar.

---

[28] Uno, H.B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, hlm. 29.
[29] S.B. Djamarah, dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 123.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Peserta didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang sebaiknya diabaikan. Dengan tekun peserta didik akan belajar, sedangkan sesuatu yang dapat mengganggu konsentrasi belajarnya akan ia singkirkan jauh-jauh. Inilah peranan motivasi yang dapat mengarahkan perbuatan peserta didik dalam belajar.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Suryabrata, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen.[30] Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari peserta didik yang sedang belajar. Faktor-faktor ini di antaranya adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar peserta didik yang tinggi menyebabkan belajar peserta didik lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya tidaklah sama. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-cita peserta didik, kemampuan belajar peserta didik, kondisi peserta didik, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan peserta

[30] Suryabrata, *Pengembangan Alat Ukur Psikologi* (Yogyakarta: Andi, 2003), hlm. 142.

didik.

Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini di antaranya adalah lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir ataupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan peserta didik di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar individu. Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hal di atas faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik baik itu faktor dari dalam, luar, maupun instrumen yang paling utama adalah minat, motivasi, dan guru. Mursell dalam bukunya *Successfull Teaching*, mengemukakan terdapat 22 macam minat yang salah satunya adalah bahwa anak memiliki minat terhadap belajar. Pada hakikatnya setiap anak berminat terhadap belajar. Untuk itu sudah menjadi tugas bagi guru agar berusaha membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam

belajar sehingga proses belajar-mengajar yang efektif tercipta di dalam kelas dan peserta didik mencapai suatu tujuan belajarnya.

Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar. Unsur-unsur tersebut antara lain adalah cita-cita atau aspirasi peserta didik, kemampuan peserta didik, kondisi peserta didik, kondisi lingkungan belajar, unsur-unsur dinamis atau pembelajaran, serta upaya guru dalam membelajarkan.[31]

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi: (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 seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.[32]

Adanya uraian di atas membuat penulis berpendapat bahwa untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik, maka hal-hal sebagaimana tersebut di atas harus diupayakan tercipta dalam proses pembelajaran sehingga kesadaran peserta didik akan arti penting proses pembelajaran itu akan disadari menjadi suatu kebutuhan

---

[31] A. Imron, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 2006), hlm. 99-106.
[32] H.B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, hlm. 37.

bagi peserta didik.

f. Cara membangkitkan motivasi belajar

Proses belajar-mengajar dan hasil belajar peserta didik sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat optimal. Peranan dan kompetensi guru dalam proses belajar-mengajar menurut Usman diklasifikasikan sebagai berikut:[33]

1) Guru sebagai demonstrator. Hal yang harus dimiliki guru sebagai demonstrator adalah: (a) menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan, (b) harus belajar terus-menerus sehingga kaya dengan berbagai ilmu pengetahuan, dan (c) mampu dan terampil dalam merumuskan standar kompetensi, memahami kurikulum, memberikan informasi kepada kelas, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan menguasai serta mampu melaksanakan keterampilan mengajar.
2) Guru sebagai pengelola kelas. Hal yang harus dimiliki guru sebagai pengelola kelas, yaitu: (1) dapat memelihara lingkungan fisik kelasnya, (2) membimbing pengalaman-pengalaman peserta didik sehari-hari ke arah *self directed behavior*, dan (3) menyediakan kesempatan bagi peserta

[33] H.B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, hlm. 9.

didik untuk mengurangi ketergantungannya pada guru, (4) mampu memimpin kegiatan belajar yang efektif serta efisien dengan hasil optimal, dan (5) mampu mempergunakan pengetahuan teori belajar-mengajar dan teori perkembangan.

3) Guru sebagai mediator dan fasilitator. Hal yang harus dimiliki guru sebagai mediator dan fasilitator adalah: (1) memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pendidikan, (2) memiliki keterampilan memilih dan menggunakan serta mengusahakan media dengan baik, (3) terampil mempergunakan pengetahuan berinteraksi dan berkomunikasi, dan (4) mampu mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar.

4) Guru sebagai evaluator. Hal yang harus dimiliki guru sebagai evaluator, adalah: (1) mampu dan terampil melaksanakan penilaian, (2) terus-menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai peserta didik dari waktu ke waktu, dan (3) dapat mengklasifikasikan kelompok peserta didik yang pandai, sedang, kurang, atau cukup baik di kelasnya.

Gage dan Berliner maupun French dan Raven menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi peserta didik tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran.[34] Cara tersebut adalah sebagai berikut:

[34] S.B. Djamarah, dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 136.

1) Pergunakan pujian verbal. Pujian dapat diucapkan oleh guru kepada peserta didiknya agar peserta didik merasa senang dan merasa dihargai.
2) Pergunakan tes dan nilai secara bijaksana. Tes dapat dilakukan untuk mengetahui sejauhmana pemahaman peserta didik terhadap materi. Peserta didik yang memiliki nilai besar tentu akan termotivasi untuk mempertahankannya sedangkan peserta didik yang memiliki nilai kurang baik diharapkan akan terdorong untuk belajar lebih semangat lagi.
3) Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi. Guru dapat menstimulus rasa ingin tahu peserta didik sehingga peserta didik berkeinginan untuk lebih memahami materi yang disampaikan.
4) Merangsang hasrat peserta didik. Misalnya dengan memahami apa minat dan bakat dari peserta didik serta mengembangkannya.
5) Memanfaatkan appersepsi peserta didik. Setiap anak memiliki persepsi terhadap pelajaran. Selayaknya guru mampu menciptakan persepsi positif peserta didik terhadap pelajaran. Semakin positif persepsi peserta didik terhadap pelajaran maka akan semakin bersemangat peserta didik tersebut dalam belajar.
6) Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar peserta didik lebih terlibat dalam belajar.
7) Minta kepada peserta didik untuk mempergunakan hal-hal yang sudah

dipelajari sebelumnya. Hal ini akan menguatkan belajar yang lain dan sekaligus menanamkan suatu penghargaan pada diri peserta didik, bahwa apa yang sedang dipelajarinya sekarang berhubungan dengan pengajaran yang akan datang.

8) Pergunakan simulasi dan permainan. Belajar sambil bermain akan membuat peserta didik merasa senang untuk mengikuti pelajaran.
9) Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan. Kadang agar diterima oleh teman-temannya, peserta didik melakukan hal-hal yang tidak diinginkan oleh guru. Guru melibatkan pimpinan kelas, dalam aktivitas yang berguna, seperti menyusun tes, mewakili sekolah dalam berbagai kejuaraan, agar peserta didik yang lain dapat mencontohnya.
10) Perkecil konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan terhadap peserta didik dari keterlibatannya dalam belajar.

g. Prinsip-prinsip motivasi belajar

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam kegitan belajar seseorang. Tidak ada seseorang yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar motivasi dapat berpengaruh secara optimal terhadap keberhasilan belajar peserta didik, maka perlu difahami akan prinsip-prinsip motivasi belajar. Adapun prinsip-prinsip motivasi belajar menurut Djamarah adalah sebagai berikut:[35]

[35] *Ibid*., hlm. 119-121.

1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Peserta didik melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Bila peserta didik sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.
2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ektrinsik dalam belajar. Dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, guru banyak melakukan aktivitas untuk memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap peserta didik. Peserta didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Namun demikian motivasi ekstrinsik ini memiliki efek negatif, yakni akan menimbulkan kecenderungan ketergantungan peserta didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, peserta didik juga menjadi bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar. Peserta didik yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar. Semangat belajarnya sangat kuat. Dirinya belajar bukan karena ingin mendapatkan nilai yang tinggi, mengharapkan pujian dari orang lain atau mengharapkan hadiah berupa sesuatu benda, akan tetapi memang karena ingin memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya. Tanpa diberikan janji-janji yang menggiurkanpun peserta didik rajin belajar dengan sendirinya. Bahkan bagi peserta didik ini perintahpun tidak diperlukan, karena tanpa diperintahpun peserta didik

sudah taat dengan jadwal belajar yang dibuatnya sendiri. *Self study* adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik.

3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman. Memicu semangat belajar peserta didik bisa dengan pujian maupun hukuman. Namun demikian lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apapun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hukuman diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberhentikan perilaku negatif peserta didik. Frekuensi kesalahan diharapkan lebih diperkecil setelah kepada peserta didik diberi sanksi berupa hukuman. Namun demikian hukuman hendaknya diberikan kepada peserta didik dalam bentuk aktivitas yang mendidik.

4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Peserta didik memiliki kebutuhan yang tak bisa dihindari berupa keinginan untuk menguasai berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik perlu untuk belajar. Guru yang professional akan memanfaatkan kebutuhan peserta didik yang berupa rasa keingintahuannya itu untuk untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Peserta didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar. Peserta didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Peserta didik yakin bahwa belajar bukanlah kegiatan yang sia-sia. Hasilnya pasti akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari-hari mendatang. Setiap ulangan yang diberikan guru dihadapi dengan tenang dan percaya diri, meskipun melihat teman yang lain menyontek pun dia tidak akan terpengaruh dan tetap tenang menjawab setiap item soal dari awal hingga akhir.

6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya hasil belajar seseorang peserta didik. Peserta didik yang menyenangi mata pelajaran tertentu akan dengan senang hati mempelajari mata pelajaran itu. Selain memiliki bukunya, ringkasannya juga rapi dan lengkap. Setiap ada kesempatan selalu mata pelajaran yang disenangi itu yang dibaca. Umumnya isi mata pelajaran itu dikuasai dalam waktu relatif singkat.

5. Keaktifan Diri Peserta Didik

Sardiman berpendapat bahwa keaktifan meliputi:[36]

a) Keaktifan indera: pendengaran, penglihatan, peraba, dan sebagainya. Peserta didik harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya dengan sebaik mungkin.

---

[36] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Grafindo Persada, 2011), hlm. 17.

b) Keaktifan akal: akal peserta didik harus aktif atau diaktifkan untuk memecahkan masalah, menyusun pendapat, dan mengambil keputusan.

c) Keaktifan ingatan: saat proses belajar mengajar peserta didik harus aktif menerima bahan pengajaran yaqng disampaikan oleh guru dan menyimpan di dalam otak. Kemudian pada suatu saat peserta didik siap dan mampu mengutarakan kembali.

d) Keaktifan emosi: dalam hal ini peserta didik hendaknya senantiasa berusaha mencintai pelajarannya.

Semiawan mengemukakan prinsip-prinsip agar keaktifan peserta didik dapat muncul yaitu:[37]

a) Prinsip motivasi, guru berperan sebagai motivator yang merangsang dan membangkitkan motif-motif yang positif dalam proses pembelajaran.

b) Prinsip latar atau konteks, yaitu prinsip keterhubungan bahan baru dengan apa yang telah diperoleh peserta didik sebelumnya. Adanya keterhubungan dengan perolehan yang ada inilah peserta didik dapat memproses bahan baru untuk dikembangakan dalam kehidupan sehari-hari.

c) Prinsip keterarahan, yaitu adanya pola pengajaran yang menghubung-hubungkan seluruh aspek pengajaran.

d) Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu mengintegrasikan pengalaman

---

[37] M. Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2009) hlm. 17.

dengan kegiatan fisik dan pengalaman dengan kegiatan intelektual. Apabila peserta didik melakukan aktivitas sesuai dengan materi yang disampaikan atau mengaplikasikan ilmunya, tentu akan membuat peserta didik lebih mengingat materi pelajaran tersebut.

e) Prinsip perbedaan perorangan, yaitu kenyataan bahwa ada perbedaan-perbedaan tertentu pada setiap peserta didik, sehingga mereka tidak bisa diperlakukan secara klasikal.

f) Prinsip menemukan, yaitu membiarkan peserta didik menemukan sendiri informasi yang dibutuhkan dengan pengarahan seperlunya dari guru.

g) Prinsip pemecahan masalah, yaitu mengarahkan peserta didik untuk peka pada masalah dan mempunyai keterampilan untuk menyelesaikannya sendiri.

Thoifuri menyatakan bahwa untuk merealisasikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik perlu ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:[38]

a) Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik, dan mengurangi rasa takut.

b) Memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah.

c) Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya.

---

[38] Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiato* (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hlm. 72.

d) Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter.

e) Melibatkan mereka secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Sudjana menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dalam hal:[39]

a) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.

b) Terlibat dalam pemecahan masalah dan dalam proses memperdalam materi pembelajaran.

c) Bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya dan berani mengungkapkan ide/gagasannya.

d) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah (berusaha untuk meningkatkan prestasi).

e) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

f) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.

g) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis (tekun menyelesaikan tugas dan latihan).

h) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Ardhana menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik ini dapat dilihat

---

[39] N. Sudjana dan R. Ahmad, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), hlm. 61.

dari:[40]

a) Perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru.

b) Kerjasamanya dalam kelompok.

c) Kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli.

d) Kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat dalam kelompok asal.

e) Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok.

f) mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat.

g) Memberi gagasan yang cemerlang.

h) Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang.

i) Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain.

j) Memanfaatkan potensi anggota kelompok.

k) Saling membantu dan menyelesaikan masalah.

Self learning activities (keaktifan diri) muncul sebagai bentuk dari teori CBSA yang pada ahir tahun 1990 an diujicobakan pada sejumlah sekolah di Kabupaten Cianjur. Esensi dari CBSA adalah bagaimana menumbuhkembangkan dalam diri peserta didik untuk melakukan eksplorasi, problem solving solution (solusi berbagai permasalahan) dengan mencoba sekaligus menumbuhkan kemandirian dan kreativitas dalam diri

[40] *Ibid.*, hlm. 2.

peserta didik. Penggunaan *fun card* ternyata mendorong peserta didik untuk melakukan secara proaktif hal-hal sebagaimana tersebut di atas. Oleh karena itu suasana pembelajaran menjadi sangat dinamis, diskusi terjadi secara terbuka, proses memberi dan menerima antar peserta didik juga terjadi, sehingga suasana belajar juga berjalan sangat kondusif yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

6. Hasil Belajar

Sumanto mendifinisikan belajar sebagai berikut: "*Learning is the process by which behavior (in broader sense) is originated or changed through practice or training".*[41] Belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam artian luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan. Belajar membuat manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Individu hidup dan bekerja menurut apa yang telah kita pelajari. Belajar bukan sekedar pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, dan bukan suatu hasil. Kondisi itu menyebabkan belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan.

Pada pelaksanaan pembelajaran, banyak variabel yang mempengaruhi kesuksesan seorang guru. Penguasaan dan keterampilan seorang guru dalam

[41] W. Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 104.

penguasaan materi pembelajaran dan strategi pembelajaran tidak menjadi jaminan untuk mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Menurut Wena secara umum ada beberapa variabel, baik teknis maupun non teknis yang berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran.[42] Variabel-varibel tersebut di antaranya adalah:

a) Kemampuan guru dalam membuka pembelajaran

   Dalam setiap memulai pembelajaran guru harus menjelaskan tujuan / kompetensi yang ingin dicapai dan manfaatnya bagi kehidupan peserta didik. Pada tahap ini guru juga harus mampu mengaitkan isi pembelajaran yang akan disampaikan dengan pembelajaran terdahulu yang telah dipelajari oleh peserta didik. Proses mengaitkan dan menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik dengan isi pembelajaran yang akan dibahas sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b) Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan inti pembelajaran

   Kegiatan inti pembelajaran adalah kegiatan yang paling berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Baik buruknya keterampilan guru dalam kegiatan inti, menunjukkan baik buruknya hasil belajar peserta didik.

Hasil proses pembelajaran ialah perubahan perilaku individu. Individu

---

[42] M. Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, hlm. 17-20.

akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, serta disadari. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut merupakan satu kesatuan hasil dari proses pembelajaran.

Wena menyebutkan bahwa hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda. Variabel hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:[43]

a) Keefektifan, diukur dari tingkat pencapaian peserta didik, dan terdapat empat indikator untuk mendeskripsikannya, yaitu: kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, kecepatan unjuk kerja, tingkat alih belajar, tingkat retensi.
b) Efisiensi pembelajaran, diukur dengan perbandingan antara keefektifan dan jumlah waktu yang biasa dipakai peserta didik dan jumlah biaya yang digunakan dalam pembelajaran.
c) Daya tarik pembelajaran, diukur dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk tetap / terus belajar.

Surya mengemukakan hasil pembelajaran berupa kecakapan manusiawi *(human capabilities)* yang meliputi: (1) informasi verbal, (2) kecakapan intelektual, yang terdiri dari : (a) diskriminasi, (b) konsep konkrit,

[43] M. Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, hlm. 45.

(c) konsep abstrak, (d) aturan, dan (e) aturan yang lebih tinggi; (3) strategi kognitif, (4) sikap dan (5) kecakapan motorik.[44]

Hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.[45] Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu :[46]

a) Faktor internal: faktor dari dalam peserta didik yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Kondisi Rohani meliputi: Tingkat kecerdasan/intelegensi peserta didik, sikap peserta didik, bakat peserta didik, minat peserta didik, motivasi peserta didik.
b) Faktor eksternal: faktor dari luar peserta didik yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik yang meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.
c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai individu setelah

---

[44] Sutaryo, *Sosiologi Komunikasi* (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005), hlm. 17.
[45] H. Susilo, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang: Bayu Media Publishing, 2009), hlm. 22.
[46] Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009) hlm. 132.

mengalami suatu proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Nurkancana dan Sunartana mengatakan: "hasil belajar bisa juga disebut kecakapan aktual (*actual ability*) yang diperoleh seseorang setelah belajar, suatu kecakapan potensial (*potensial ability*) yaitu kemampuan dasar yang berupa disposisi yang dimiliki oleh individu untuk mencapai prestasi.

Kecakapan aktual dan kecakapan potensial ini dapat dimasukkan kedalam suatu istilah yang lebih umum yaitu kemampuan (*ability*)".[47] Disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai setelah peserta didik yang bersangkutan dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kecakapan nyata (*actual*) bukan kecakapan potensial. Prestasi peserta didik pada mata pelajaran matematika dipengaruhi oleh faktor dalam diri peserta didik yang belajar yang meliputi IQ, motivasi, minat, bakat, kesehatan dan faktor luar peserta didik yang belajar yang meliputi pengajar, materi ajar, latihan, sarana kelengkapan belajar peserta didik, tempat di sekolah atau di rumah.

Teori *competency based learning* dijadikan dasar untuk merumuskan standar kompetensi lulusan dengan berbagai indikator untuk mengukur capaiannya. Hasil belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran PAI diarahkan untuk mencapai, mewujudkan SKL yang juga dicantumkan di dalam *fun card.* Hal ini sejalan dengan pelaksanaan Standar Nasional

---

[47] L. Nilawati, dan I.D. Bimo, "Pengaruh Motivasi pada Kinerja Belajar," *Integritas Jurnal Manajemen Bisnis*, 2010. Vol. 3, No. 3, 287-303.

Pendidikan (SNP) revisi kedua yang tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 . Teori Bloom Taksonomi membagi hasil belajar ke dalam 3 ranah, afektif, kognitif dan psikomotor. Dalam pembelajaran PAI ketiga ranah ini ternyata dapat diwujudkan. Perwujudan ketiga ranah ini dicantumkan ke dalam pengukuran variabel hasil belajar.

Hasil belajar ini dapat dilihat secara nyata berupa skor atau nilai setelah mengerjakan suatu tes. Tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari peserta didik misalnya pengetahuan, pemahaman atau aplikasi suatu konsep.

7. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Belajar

Kata ”media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ”medium” yang secara harfiah berarti ”perantara atau pengantar”. Media merupakan *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.[48]

Media dalam bahasa Arab adalah perantara (wasaail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi,

[48] S.B.Djamarah, dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 136.

atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.[49] Media yang menarik dapat membuat peserta didik memberikan perhatian yang lebih terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini membuat peserta didik lebih mudah dalam mengingat materi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran itu sendiri. Bahkan apabila seorang guru mampu menciptakan media pembelajaran sendiri, maka ini akan menjadi bagian dari pengembangan profesinya dan mendapatkan reward dalam bentuk nilai angka kredit yang akan diperhitungkan pada saat seorang guru akan mengusulkan kenaikan pangkatnya.

---

[49] A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 3.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-peserta didik dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media.

Heinich mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.[50] Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media sering dibatasi sebagai semua bentuk perantara yang digunakan

---

[50] A. Arsyad, *Media Pembelajaran,*, hlm. 4.

oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media pendidikan sering digunakan secara bergantian dengan alat bantu atau media komunikasi. Dengan penggunaan secara bergantian ini, maka hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.[51]

Istilah ”media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata ”teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia ”ilmu). Menurut Webster, ”art” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi.[52] Teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahasa tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Apabila dihubungkan dengan pendidikan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai ”Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekadar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.”[53]

Erat hubungannya dengan istilah ”teknologi” dikenal juga kata teknik. Teknik dalam bidang pembelajaran bersifat apa yang sesungguhnya terjadi

---

[51] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 10.

[52] M. Webster, *Webster's Ninth New Collegiate Dictionary* (New York: Meriam-Webster Inc. 2006), hlm. 105.

[53] A. Achsin, *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar-Mengajar* (Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang, 2006), hlm. 10.

antara guru dan peserta didik. Richards dan Rodgers menjelaskan bahwa ”teknik” adalah prosedur dan praktek yang sesungguhnya dalam kelas.[54] Dari sini, tampak jelas bahwa ”teknologi” bukanlah hanya pembuatan kapal terbang model mutakhir dan semisalnya, tetapi melipat-lipat kertas jadi kapal terbang mainana itu juga hasil teknologi; karena itu juga meruapakan suatu keterampilan dan seni (*skill*). Teknologi pembelajaran agama sementara masih *heavy* ke wawasan pengertian teknologi tradisional.

Engels berpandangan bahwa penggunaan media atau alat, telah membawa kepada mode-mode baru kerjasama dan komunikasi. Contohnya saja dengan adanya teknologi maka memudahkan antar individu satu dengan yang lain saling bekerjasama. Artinya, teknologi menstimulus orientasi baru terhadap lingkungan. Adanya media membuat individu menjadi lebih mudah memahami.[55]

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Di lain pihak, *National Education Association*

---

[54] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 6.

[55] W. Crain, *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 340.

memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi biak tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.[56]

Pada kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang-dengar, bahan pengajaran (*isntructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelasan.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu:

1) Media pendidikan memiliki pngertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras)
2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar.
5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru

[56] *Ibid.*, hlm. 12.

dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

6) Media pendidikan dapat digunakan secdara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (modul, komputer, radio *tape* atau kaset, *video recorder*).
7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seprti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.[57] Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan di program untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely menyatakan: ”*A medium, conceived is any person, material or event that establishs condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*”.[58] Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan,

---

[57] W. Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 204.

[58] W. Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*., hlm. 205.

keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, *slide*, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan alin sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik atau untuk menambah keterampilan.

Media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti Over Head Projector, radio, televisi dan sebagainya. *Software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan sebagainya.

Beberapa pengertian tentang media pembelajaran di atas dapat dipahami bahwa ruang lingkup media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan oleh guru maupun peserta didik untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelejaran dapat berupa manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik mempermudah peserta didik belajar dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, maka diharapkan akan mampu mengatasi kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

b. Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah "segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik." Media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan dengan penerima pesan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dalam rangka untuk mempermudah terjadinya proses penguasaan materi pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik.

Guru dalam upaya untuk mengembangkan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran, hendaknya dapat menggunakan media dalam pembelajaran, di samping untuk memperjelas materi yang disampaikan juga akan dapat menarik minat peserta didik. Media pengajaran, *teaching air*, atau *audiovisual aids* (AVA) adalah alat yang digunakan guru ketika mengajar

untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikannya kepada dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri peserta didik. Pengajaran yang menggunakan banyak verbalisme tentu akan segera membosankan, sebaliknya pengajaran akan lebih menarik bila peserta didik gembira belajar atau senang karena merasa tertarik dan mengerti pelajaran yang diterimanya.

Media pembelajaran memiliki arti yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Peserta didik akan lebih mudah menerima bahan pelajaran dari pada tanpa penggunaan media. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, lebih konkrit dan tidak hanya bersifat teoritis.

Nilai dan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Hal ini karena mengurangi verbalisme (tahu istilah tetapi tidak tahu arti, tahu nama tetapi tidak tahu bendanya).
2) Memperbesar perhatian peserta didik.
3) Membuat pelajaran lebih menetap tidak mudah dilupakan.
4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan para peserta didik.
5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinue.

6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan berbahasa.

7) Sangat menarik minat peserta didik dalam belajar.

8) Mendorong anak untuk bertanya dan berdiskusi dengan memperlihatkan suatu gambar, benda yang sebenarnya, atau alat lain.

Sudjana mengemukakan manfaat dan nilai-nilai praktis penggunaan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:[59]

1) Adanya media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir karena itu dapat mengurangi verbalisme.
2) Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian peserta didik untuk belajar.
3) Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap peserta didik.
5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
6) Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa.
7) Memberikan pengalaman yang mudah diperoleh serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

[59] S.B. Djamarah, dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 33.

Guru dalam menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut mencapai hasil yang baik. Untuk itu hendaknya dapat memperhatikan hal-hal berikut:

1) Alat-alat yang dipilih harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman peserta didik serta perbedaan individual dalam kelompok.
2) Alat yang dipilih harus tepat, memadai dan mudah digunakan.
3) Harus direncanakan dengan teliti dan diperiksa lebih dahulu.
4) Penggunaan media disertai kelanjutannya seperti dengan diskusi, analisis dan evaluasi.
5) Sesuai dengan batas kemampuan biaya.

Selanjutnya ada beberapa prinsip tentang penggunaan media atau alat audiovisual yaitu:

1) Tidak ada alat yang dapat dianggap paling baik.
2) Alat-alat tertentu lebih tepat dari pada yang lain berdasarkan jenis perhatian atau dalam hubungannya dengan tujuan.
3) Audiovisual atau sumber merupakan bagian integral dari pengajaran.
4) Perlu diadakan persiapan yang seksama oleh guru dan peserta didik mengenai alat audiovisual.
5) Peserta didik menyadari tujuan alat audiovisual dan merespons data yang diberikan.
6) Perlu diadakan kegiatan lanjutan.

7) Alat audiovisual dan sumber yang digunakan untuk menambah kemampuan komunikasi memungkinkan belajar lebih karena adanya hubungan-hubungan.

Berdasarkan beberapa hal yang telah di kemukakan bahwa jika guru mampu penggunaan media dalam pembelajaran secara tepat, maka hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan para peserta didik untuk belajar.

Proses pembelajaran menurut Sanjaya adalah proses komunikasi antara guru dan peserta didik melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran.[60] Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada guru; tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran. Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas. Peserta didik dapat belajar di mana dan kapan saja. Peserta didik dapat belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

---

[60] S.B. Djamarah, dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 197.

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar peserta didik belajar. Sedangkan, yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkahlaku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya, agar peserta didik belajar bagaimana cara mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer untuk digunakan oleh peserta didik; agar peserta didik memiliki keterampilan mengendarai kendaraan, maka secara langsung guru membimbing peserta didik menggunakan kendaraan yang sebenarnya; demikian juga memberikan pengalaman bermain gitar, mengetik, menjahit dan lain sebagainya, atau mungkin juga pengalaman langsung untuk mempelajari objek atau bahan yang dipelajari, contohnya pengalaman langsung melihat dan mempelajari Candi Borobudur, pengalaman langsung melihat kerbau di sawah, pengalaman langsung melihat bagaimana kapal terbang mendarat di landasan. Atau, pengalaman langsung mempelajari benda-benda elektronik dan lain sebagainya.

Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan pengalaman secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup di dasar

laut, tidak mungkin guru membimbing peserta didik langsung menyelam ke dasar lautan, atau membelah dada manusia hanya untuk mempelajari cara kerja organ tubuh manusia, seperti cara kerja jantung ketika memompakan darah. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru memerlukan alat bantu seperti film atau foto-foto dan lain sebagainya. Demikian juga untuk memiliki keterampilan membedah atau melakukan operasi pada manusia, pertama kali tidak perlu melakukan pembedahan langsung, akan tetapi dapat menggunakan benda semacam boneka yang mirip dengan manusia. Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran. Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*).

Kerucut pengalaman Edgar Dale pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara mudah.[61] Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin

[61] S.B. Djamarah, dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 199.

konkret peserta didik mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh peserta didik. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).[62]

Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata ”simpul” dipahami dengan langsung membuat ”simpul”. Pada tingkatan kedua yang diberi lebel iconic (artinya gambar atau image), kata ’simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun peserta didik belum pernah mengikat tali untuk membuat ’simpul’ mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol peserta didik membaca (atau mendengar) kata ’simpul’ dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat ’simpul’.

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu

[62] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 7.

digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi.[63] Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan peserta didik dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Peserta didik diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan bahan dalam kegiatan belajar mengajar yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat terntentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media.

---

[63] *Ibid.*, hlm. 8.

Peserta didik lebih mudah mencerna materi dengan menggunakan media daripada tanpa bantuan media. Namun perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendkinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap peserta didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak akan menjadi lebih konkrit sehingga menjadi lebih mudah dipahamim oleh peserta didik.

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran seperti globe, grafik, gambar dan sebagainya. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh peserta didik. Apalagi bagi peserta didik yang kurang menyukai bahan

pelajaran yang disampaikan itu. Peserta didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, dise babkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan peserta didik adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru bersimpang siur, tidak ada fokus masalahnya. Hal ini tentu saja harus dicarikan jalan keluarnya. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, apa salahnya jika menghadirkan media sebagai alat bantu pengajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pengajaran.

Sebagai alat bantu media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media. Walaupun begitu, penggunaan media sebagai alat bantu tidak dapat sembarangan menurut kehendak hati guru. Tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan. Media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran tentu lebih diperhatikan.

Media yang tidak menunjang tentu saja harus disingkirkan jauh-jauh untuk sementara. Kompetensi guru sendiri patut dijadikan perhitungan. Adakah mampu atau tidak untuk mempergunakan media tersebut. Jika tidak

maka jangan mempergunakannya, sebab hal itu akan sia-sia. Malahan dapat mengacaukan jalannya proses belajar mengajar. Akhirnya dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Guru yang mempergunakannya untuk membelajarkan peserta didik demi tercapainya tujuan pengajaran.[64] Dengan menggunakan media pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih konkrit.

Sumber belajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap peserta didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat di mana-mana, di sekolah di halaman, di pusat kota, di pedesaan dan sebagainya.

Saripuddin dan Winataputra mengelompokkan sumber-sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku atau perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan.[65] Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan peserta didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Guru dalam menerangkan suatu benda dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan peserta didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai

---

[64] S.B. Djamarah, dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*,. hlm. 138.
[65] *Ibid.*, hlm. 65.

sumber belajar. Apabila dalam pendidikan di masa lalu, guru merupakan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik sehingga kegiatan pendidikan cenderung masih tradisional. Perangkat teknologi penyebarannya masih sangat terbatas dan belum memasuki dunia pendidikan, tetapi lain halnya sekarang, perangkat teknologi sudah ada di mana-mana.

Pertumbuhan dan perkembangannya hampir-hampir tidak terkendali, sehingga wabahnya pun menyusup ke dalam dunia pendidikan. Di sekolah-sekolah kini, terutama di kota-kota besar, teknologi dalam barbagai bentuk dan jenisnya sudah dipergunakan untuk mencapai tujuan. Ternyata teknologi yang disepakati sebagai media itu, tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar. Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan intruksional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri.

Anjuran agar menggunakan media dalam pengajaran terkadang sukar dilaksanakan, disebabkan dana yang terbatas untuk membelinya. Menyadari akan hal itu disarankan kembali agar tidak memaksakan diri untuk membelinya tetapi cukup membuat media pendidikan yang sederhana selama menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Cukup banyak bahan mentah untuk keperluan pembuatan media pendidikan dan dengan pemakaian keterampilan yang memadai. Untuk tercapainya tujuan pengajaran tidak

mesti dilihat dari kemahalan suatu media, yang sederhana juga dapat mencapainya, asalkan guru pandai menggunakannya. Maka guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang dapat memanipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, maka proses pembelajaran yang berlangsung menjadi proses pembelajaran yang lebih hidup, menari, aktif, inovatif, dan *inspiring*.

Arsyad menjelaskan media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.[66] Namun demikian guru harus memperhatikan akan karakteristik dan kemampuan masing-masing media agar dapat memilih media pembelajaran mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Memeilih dan menentukan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran.

Rohmat menjelaskan bahwa belajar mengajar agar dapat berjalan efektif dan efisien perlu menggunakan media yang tepat.[67] Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan instruksional, pesan (isi) instruksional, dan karakter peserta didik yang terlibat dalam kegiatan intruksional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa terdapat korelasi antara penggunaan media dan

---

[66] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 5.
[67] Rohmat, *Media Pembelajaran Suatu Pengantar*, hlm. 1.

karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Artinya, bahwa peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan apabila belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya.

Yudha menjelaskan bahwa proses belajar mengajar di sekolah menjadi tanggung jawab guru sehingga guru dituntut untuk memaksimalkan proses belajar mengajar di sekolah, salah satunya dengan media belajar.[68] Pembelajaran secara konservatif akan sangat membosankan bagi peserta didik apalagi dalam satu harinya peserta didik mendapatkan berbagai pelajaran. Adanya media belajar mampu membuat peserta didik merasa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.

Rohmat menjelaskan bahwa pemanfaatan media adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.[69] Fungsi pemanfaatan media sangat penting karena membicarakan keterkaitan antara pembelajaran dengan bahan atau sistem pembelajaran. Individu yang terlibat dalam pemanfaatan media belajar mempunyai tanggungjawab untuk mencocokkan peserta didik dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan peserta didik agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, serta memasukkannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan. Individu yang terlibat langsung

---

[68] A. Yudha, *Kenapa Guru Harus Kreatif ?* (Bandung: Mizan, 2009), hlm. 27.
[69] Rohmat, *Media Pembelajaran Suatu Pengantar*, hlm. 38.

dalam pemanfaatan media belajar di sekolah adalah guru karena guru yang paling memahami materi yang akan diajarkan dan juga karakteristik dari peserta didiknya.

Berdiati menjelaskan bahwa guru jangan terpaku pada karakter, gaya, dan sikap mengajar yang monoton.[70] Bertambah ironis lagi apabila seorang guru tidak mau membuka diri pada fenomena yang berkembang, padahal di era saat ini guru harus menjadi inovator untuk menciptakan serta merancang pembelajaran. Guru harus mampu menyusun cara yang tepat, metode yang cocok dan juga media belajar untuk menyajikan bahan pelajaran sehingga peserta didik berhasil menyerap pembelajaran yang difasilitasi guru.

Peranan Media dalam proses pembelajaran menurut Gerlac dan Ely ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran, yaitu:[71]

1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.
2) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan.
3) Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau

[70] I. Berdiati, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pakem* (Bandung: Sega Arsy, 2009), hlm. 2.

[71] Ely and Gerlac, *Teaching and Media Systematic Approach* (New Jersey: Prentice Hall, Inc, 2007), hlm. 285.

kejadian yang mengandung makna.

Ibrahim mengemukakan fungsi atau peranan media dalam proses pembelajaran antara lain adalah dapat menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, menarik perhatian, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, mengaktifkan peserta didik dalam belajar, serta mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.[72]

Daryanto menyebutkan bahwa kontribusi media pembelajaran adalah penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan, sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, serta peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.[73]

Artinya, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan diri peserta didik yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.

---

[72] Ibrahim, *Media Instruksional* (Malang: FIP IKIP Malang, 2002), hlm. 12.
[73] Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 6.

Penggunaan media gambar saat ini sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Fungsi penggunaan media gambar secara umum adalah:[74]

1) Fungsi edukatif, yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
2) Fungsi sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
3) Fungsi ekonomis, meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
4) Fungsi politis, berpengaruh pada politik pembangunan.
5) Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaan modern.

Kajian tentang fungsi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dari tinjauan fungsi praktis yang dijalankan oleh media pengajaran sebagai berikut: (1) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, misalnya kaset video rekaman kehidupan di laut sangat diperlukan oleh anak yang tinggal di daerah pegunungan; (2) Mengatasi batas ruang dan kelas. Misalnya gambar tokoh pahlawan yang dipajang diruang

[74] Daryanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 12.

kelas; (3) Mengatasi keterbatasan kemampuan indera; (4) Mengatasi peristiwa alam, misalnya rekaman peristiwa letusan gunung merapi untuk menerangkan gejala alam; (5) Menyederhanakan kompleksitas materi; (6) Memungkinkan peserta didik mengadakan kontak langsung dengan masyarakat atau alam sekitar.[75]

Karakteristik media menurut Rahadi sebagai berikut :[76]

1) Autentik, menggambarkan obyek seperti jika peserta didik melihat langsung.
2) Sederhana, artinya komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
3) Ukuran gambar proposional, sehingga peserta didik mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar.
4) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5) Jika ada gambar, maka gambar harus jelas.

Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Atas dasar karakteristik tersebut maka media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media

---

[75] Daryanto, *Media Pembelajaran.*, hlm. 6-7.
[76] *Ibid.*, hlm. 27-28.

gambar adalah:[77]

1) Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
5) Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan.

Kelemahan media gambar adalah :[78]

1) Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok peserta didik.
2) Gambar di intepretasikan secara personal dan subjektif.
3) Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

Keefektifan media gambar dalam penelitian ini proses pembelajaran atau pengajaran sebagai upaya terencana dalam membina pengetahuan sikap dan keterampilan para peserta didik melalui interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar yang diatur guru pada hakikatnya mempelajari lambang-lambang verbal dan visual, agar diperoleh makna yang terkandung

---

[77] *Ibid.*, hlm. 131.
[78] Daryanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 27.

didalamnya. Lambang-lambang tersebut dicerna, disimak oleh para peserta didik sebagai penerima pesan yang disampaikan guru. Pengajaran dikatakan efektif apabila peserta didik dapat memahami makna yang dipesankan oleh guru sebagai lingkungan belajarnya. Pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat dan banyak diminati peserta didik pada jenjang pendidikan dasar adalah gambar. Di samping itu daya tarik gambar sebagai media pengajaran bergantung kepada usia para peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media belajar penting untuk diterapkan di sekolah agar peserta didik tidak mengalami kebosanan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran juga akan menumbuhkan peserta didik lebih aktif karena ada variasi dalam pembelajaran. Media belajar yang dapat digunakan dapat bervariatif tergantung pada kreativitas guru di sekolah. Hal itu menyebabkan guru dituntut untuk sekreatif mungkin dalam membuat media belajar. Pengadaan media pembelajaran tidak harus dengan harga yang mahal, karena besar kecilnya manfaat media pembelajaran tidak ditentukan oleh harga, akan tetapi efektivitas penggunaan media pembelajaran sangat tergantung pada tingkat kesesuaiannya dengan materi ajar.

B. Kerangka Teoritik Penggunaan *Fun card*

1. Kerangka teoritik

Kerangka teoritik penggunaan media pembelajaran *fun card* dalam penelitian ini adalah untuk mendorong peserta didik agar berperan secara aktif dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam. *Fun card* itu sendiri merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan dengan maksud dan tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, variatif dan menarik. *Fun card* adalah media untuk mewujudkan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Secara teoritik CBSA mengandung tiga (3) hal sebagai berikut:

a. Cara Belajar Siswa Aktif mengandung makna bahwa setiap siswa harus diberikan kesempatan untuk melakukan perannya secara aktif dalam proses pembelajaran
b. Setiap siswa didorong untuk tidak takut melakukan kesalahan
c. Setiap siswa didorong untuk mampu mencipta dan berkarya.

Apabila tiga unsur tersebut diwujudkan dalam proses pembelajaran, maka secara teoritik ada proses pembelajaran dalam diri peserta didik untuk terus tumbuh dan berkembang, inilah yang disebut dengan *growth psycology*, sebuah aliran dalam psikologi kognitif yang dikembangkan oleh Piaget.

Menurut teori elaborasi kognitif yang dikemukakan oleh Wittock menyebutkan bahwa penelitian dalam psikologi telah menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, maka orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi

dari materi.[79] Contohnya adalah dengan menulis rangkuman atau ringkasan dari pelajaran yang disampaikan lebih baik daripada sekedar menyalin catatan.[80] Dalam proses merangkum itu sudah ada tahapan memahami apa yang dibacanya secara berulang-ulang, dengan demikian merangkum itu lebih bagus untuk memahamkan dibandingkan dengan hanya menyalin.

Munculnya gagasan penggunaan *fun card* sebagai model pembelajaran dalam proses pembelajaran PAI juga terinspirasi dari pendapat Wittock tersebut. Karena dalam *fun card* peserta didik membuat rangkuman materi pembelajaran dalam kartu-kartu yang dibuat oleh peserta didik. *Fun card* terdiri dari dua kartu yang berpasangan yang dilengkapi dengan kartu kontrol, dimana satu kartu berisi soal atau pertanyaan, dan kartu lainnya berisi jawaban yang digunakan oleh peserta didik untuk tanya jawab dengan teman pasangannya masing-masing secara bergantian. Kartu kontrol digunakan oleh peserta didik untuk memantau penguasaan materi pembelajaran secara mandiri oleh peserta didik.

Tujuan penggunaan *fun card* adalah untuk mendorong peserta didik memiliki *Need for Achievement* yang tinggi (*high achiever*). Teori tentang *Need for Achievement* ini dikemukakan oleh Mc. Clelande dan dinyatakan bahwa hanya peserta didik yang memiliki *Need for Achievement* tinggi yang akan memiliki prestasi yang tinggi. Bangsa yang berprestasi tinggi seperti

---

[79] A.R. Abror, *Psikologi Pendidikan*, Hlm . 56.
[80] *Ibid.*, hlm. 69.

Jepang, Jerman, dan Korea berdasarkan hasil studi Mc. Clelande karena memiliki *high need for achievement*. Bangsa-bangsa yang terbelakang seperti Afrika dan Asia memiliki *low need for achievement.*

2. *Fun Card* sebagai Media Pembelajaran

Sekolah sebagai suatu pendidikan formal bertugas untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas agar dapat berperan aktif dalam masyarakat. Peserta didik yang utuh dan berkualitas adalah peserta didik yang seimbang antara kemampuan moral, intelektual, sikap, keterampilan, dan mampu berpikir kritis yang didapatkan melalui proses belajar mengajar di sekolah. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keterlibatan guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator yaitu membantu peserta didik sehingga mengantarkan peserta didik ke dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni peserta didik dan guru. Dalam interaksi tersebut, peserta didik lebih sebagai subjek pokok bukan objek belajar yang selalu dibatasi dan diatur oleh guru. Keaktifan peserta didik dapat diwujudkan baik keaktifan secara fisik maupun keaktifan mental. Interaksi yang baik antara guru dan peserta didik sangat diperlukan agar proses pembelajaran bermakna dapat berlangsung efektif. Interaksi belajar mengajar dapat dilakukan dengan mengaktifkan peserta didik menggunakan teknik tanya jawab atau dialog

yang interaktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, maka proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, aktif dan inovatif.

Pengertian belajar menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut: (a) Whittaker, belajar adalah proses tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah melalui latihan, (b) Kimble, belajar adalah perubahan relatif permanen dalam potensi bertindak, yang berlangsung sebagai akibat adanya latihan yang diperkuat, (c) Winkel, belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap, (d) Sdaffer, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap, sebagai hasil pengalaman.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan pada pasal 1 ayat (1) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pengertian ini memberikan pemahaman tentang pembelajaran yang memiliki makna cukup luas. Makna pembelajaran bukan saja hanya terbatas pada interaksi antara peserta didik dengan dengan pendidik saja, akan tetapi interaksi antarpeserta didik pada suatu lingkungan belajar juga bisa dimaknai sebagai pembelajaran. Lebih dari itu, bahwa interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar juga bisa dimaknai sebagai pembelajaran.

Berdasarkan definisi itu dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri. Belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.[81] Oleh karena itulah, maka tujuan dari suatu proses pembelajaran memiliki makna yang sangat penting bagi peserta didik.

Individu dikatakan belajar atau tidak sangat tergantung kepada kebutuhan dan motivasinya. Kebutuhan dan motivasi individu atau seseorang menjadi tujuan individu dalam belajar. Motivasi akan timbul jika individu memiliki minat yang besar. Belajar yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran daripada bila peserta didik belajar tanpa dibantu dengan alat pengajaran. Fasilitas belajar yang berupa alat peragaan tersebut dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Untuk itu diperlukan peran guru sebagai mediator dan fasilitator. Salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam menggunakan fasilitas belajar dan sesuai dengan peran tersebut adalah memilih alat peraga. Menurut Burton memberikan petunjuk bahwa dalam memilih alat peraga yang akan

[81] Soemanto, W. *Psikologi Pendidikan*, hlm. 99.

digunakan hendaknya memperhatikan hal-hal berikut: (1) alat-alat yang dipilih harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman peserta didik serta perbedaan individual dalam kelompok, (2) alat yang dipilih harus tepat, memadai, dan mudah digunakan, (3) harus direncanakan dengan teliti dan diperiksa lebih dahulu, (4) penggunaan alat peraga disertai kelanjutannya seperti dengan diskusi, analisis, dan evaluasi, dan (5) sesuai dengan batas kemampuan biaya.[82]

Penelitian yang dilakukan Supratiknya menunjukkan: 1) penerapan strategi motivasi dalam pembelajaran aktif tipe *Card Sort* dapat meningkatkan keaktifan bertanya dalam pembelajaran peserta didik kelas X1 IPA 1 SMA Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2008/2009. Peserta didik akan semakin ingin tahu dengan materi yang disampaikan dan mengungkapkan keingintahuan melalui pertanyaan; 2) besarnya peningkatan keaktifan bertanya peserta didik berdasarkan indikator keaktifan bertanya peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 21,32%. Pertanyaan yang diajukan peserta didik pada akhirnya akan [83]

Proses pembelajaran di sekolah tersebut sebelumnya masih bersifat *Teacher Centrered,* belum melibatkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh. Peserta didik lebih banyak mendengar dan menulis apa yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan

---

[82] *Ibid.*, hlm. 32.
[83] Soemanto, W. *Psikologi Pendidikan,* hlm. 74.

peserta didik terlihat masih kurang dalam proses pembelajaran, terutama keaktifan peserta didik untuk bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami oleh peserta didik. Hanya sekitar 6-7 anak (20%) yang berani bertanya tentang materi yang belum dipahami. Selebihnya sekitar 80 % peserta didik masih pasif bertanya. Melalui hasil observasi tersebut, dapat diartikan sebagian besar peserta didik pasif selama pembelajaran. Hasil observasi diperkuat dengan keterangan dari guru yang menyatakan selama pembelajaran keaktifan peserta didik dalam bertanya sangat kurang.

Menurut penuturan peserta didik, terdapat juga keengganan peserta didik untuk bertanya kepada guru karena malu, takut, tidak tahu, dan bila ada hal-hal yang kurang jelas lebih memilih bertanya kepada teman yang lebih pandai. Salah satu faktor dari dalam diri peserta didik yang menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Pada kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar.[84] Seorang peserta didik yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya.

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Bagi peserta didik motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar

---

[84] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Grafindo Persada, 2011), hlm. 75.

sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi. Sehubungan dengan hal tersebut maka dalam kegiatan pembelajaran diperlukan suatu strategi yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar. Strategi motivasi yang dimaksud adalah suatu cara yang ditempuh untuk menumbuhkan suatu tingkah laku tertentu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, tingkah laku yang akan ditumbuhkan adalah keaktifan bertanya peserta didik, dalam hal ini pemberian motivasi bertujuan untuk merangsang keaktifan bertanya peserta didik. Selanjutnya melalui penerapan strategi motivasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan keaktifan bertanya pada diri peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan salah satu pendekatan yang berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus serta respon peserta didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang belangsung di dalam kelas akan lebih bermakna apabila dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik aktif dan bisa terlibat secara langsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan peserta didik secara menyeluruh, terutama dalam hal

keaktifan bertanya peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *card sort*. *Card Sort* merupakan teknik pembelajaran aktif yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui pemberian tugas terkait dengan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta, atau menilai informasi yang dilakukan dalam kelompok kecil peserta didik melalui cara yang menyenangkan. Model pembelajaran aktif tipe *card sort* menggunakan fasilitas kartu, dalam kartu tersebut berisi suatu permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing peserta didik. Gerakan fisik yang ada di dalamnya dapat membantu menghilangkan kejenuhan peserta didik selama pembelajaran.

Melalui penerapan strategi motivasi dalam model pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat merangsang keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan tersebut adalah keterlibatan secara fisik maupun mental yang keduanya saling berkaitan satu sama lain. Pada penerapan model pembelajaran aktif tipe *card sort* ini peserta didik dituntut lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, peserta didik ditantang untuk aktif berkomunikasi terutama keaktifan dalam bertanya, menemukan informasi yang relevan dalam kehidupan nyata dan merancang pemecahan untuk permasalahan yang dihadapi.

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar peserta didik belajar. Dalam pembelajaran peserta didiklah yang menjadi pelaku

kegiatan belajar. Demikian pula dalam pembelajaran guru hendaknya mengondisikan pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif belajar. Ilham menjelaskan bahwa beberapa bentuk upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran adalah di antaranya dengan meningkatkan minat peserta didik, membangkitkan motivasi peserta didik, menerapkan prinsip individualitas peserta didik, serta menggunakan media dalam pembelajaran.[85]

Barr dan Tagg menyatakan bahwa pada puluhan tahun belakangan ini, pendekatan dalam pembelajaran mulai dialihkan dari yang bersifat *teacher centered* (berpusat pada guru) menjadi kebalikannya, yaitu pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*students centered*).[86] Perubahan pendekatan ini tentu saja pada akhirnya menuntut para praktisi pendidikan (guru) untuk berpikir ulang tentang kelas tradisional, dan memvariasi metode ceramah (*lecture*) dengan suatu pendekatan pedagogis yang dapat membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran yang menggunakan pendekatan berpusat pada peserta didik (*students centered approach, learning centered approach*), guru masih tetap memegang kendali kelas, tapi selalu dimaksudkan dalam tujuan untuk memfasilitasi belajar peserta didik. Pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik guru harus memikirkan: (a)

---

[85] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 2.
[86] *Ibid.*, hlm. 95.

bagaimana peserta didik dapat dengan baik mempelajari suatu materi yang dipresentasikan, dan (b) variasi metode-metode pedagogis yang dapat diterapkan untuk membantu peserta didik agar dapat lebih memaha-mi inti sari informasi yang sedang dibelajarkan.

Terdapat bukti kuat secara empiris, bahwa keterlibatan dalam proses pembelajaran sangat vital agar: (a) peserta didik dapat menguasai berbagai keterampilan seperti keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) dan keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*); dan (b) peserta didik dapat menyelesaikan program pembelajaran yang harus diselesaikannya.[87] Dengan demikian maka guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran dinamis, aktif, inovatif, *inspiring,* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Beberapa strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan aktivitas peserta didik di dalam kelas meliputi: teknik bertanya; penggunaan kelompok kecil meliputi teknik *think-pair-share* (*write-pair-share*), *buzz groups, three-steps interview; whole-class debate, role-playing debate, teknik assessmen, close reading* dan sebagainya.

Adapun media pembelajaran *fun card* adalah sebuah inovasi pembelajaran yang penulis temukan dalam perjalanan panjang sebagai guru Pendidikan Agama Islam, yang merupakan tehnik dalam pembelajaran

---

[87] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* hlm. 24.

dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi ringkasan materi yang dibuat oleh peserta didik dan dapat di*design* dengan bebas oleh para peserta didik. Kartu itu berpasangan antara kartu kecil yang berisi pertanyaan (di kartu yang satu), dan jawaban (pada kartu yang lainnya). Untuk menimbulkan kesan yang manis dan menarik, maka kartu dibuat dengan beraneka warna dan variasi sesuai dengan selera dan tingkat kreativitas masing-masing peserta didik. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan media *fun card* merupakan penerapan dari pembelajaran kooperatif, karena peserta didik akan menggunakan kartu-kartunya secara berpasangan atau berkelompok. Artinya, peserta didik akan berinteraksi dengan temannya dan saling memberikan dukungan.

Fun card terinspirasi dari pendapat Silberman dalam *Active Learning*, 101 cara belajar peserta didik aktif pada cara belajar ke-44 yaitu Pencarian Informasi.[88] Tehnik tersebut penulis kolaborasikan dengan cara belajar ke-46 yaitu cara belajar dengan Pemilahan Kartu, dan cara belajar ke-79 yaitu cara belajar dengan Pencocokan Kartu Indeks. Dari ketiga cara belajar peserta didik aktif tersebut penulis melakukan inovasi yang kemudian menjadi proses pembelajaran dengan media pembelajaran *fun card* yang dilengkapi dengan kartu kontrol yang berfungsi sebagai alat bantu pengukuran kemampuan yang dilakukan sendiri oleh peserta didik. Konsep penilaian diri

---

[88] L.M. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Peserta Didik Aktif* (Bandung: Nusamedia, 2009), hlm. 164.

bisa terlaksana dalam tehnik pembelajaran ini. Selain kartu kontrol, proses belajar dengan *fun card* juga dilengkapi dengan kuis bermain kartu yang berfungsi untuk lebih mendalami materi pembelajaran. Salah satu cara belajar peserta didik aktif dari Silberman pada cara belajar yaitu pencarian informasi.

Metode tersebut dapat disamakan dengan *open book*. Tim-tim di kelas mencari informasi (biasanya yang diungkap dalam pengajaran ala ceramah) yang menjawab pertanyaan yang diajukan. Metoda ini sangat membantu menjadikan materi yang biasa-biasa saja menjadi menarik.[89] Aminah melakukan penelitian serupa dengan judul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model STAD dengan Tehnik *Resume Card* dalam Pembelajaran Al Qur'an di kelas X An1,X K3,X K4,X K5 SMK N 7 Bandung, menunjukkan hasil bahwa (83,92%) responden yang menyatakan setelah diajar dengan pembelajaran kooperatif model STAD dengan tehnik *resume card* merasa lebih tertarik belajar PAI.

Peserta didik yang mengaku dapat lebih terlibat secara aktif memahami dan mendiskusikan materi pembelajaran PAI ada sejumlah 95,10%. Dari hasil observasi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif model STAD dengan tehnik *Resume Card* diakui oleh peserta didik mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa memberikan peluang lebih besar

---

[89] *Ibid.*, hlm. 47.

untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami dan mendiskusikan materi pembelajaran PAI. Hasil belajar menunjukkan ada peningkatan nilai rata-rata dalam kelas parallel dari nilai rata-rata kelas pada pree test adalah 72,55, sedangkan nilai rata-rata pada hasil belajar atau uji kompetensi sebesar 84,43.[90]

Pada prinsipnya substansi antara *resume card* dengan *fun card* sebetulnya tidak jauh berbeda. Bedanya hanya pada *fun card* guru mempersilahkan peserta didik membuat kartu-kartu menjadi seindah dan semenarik mungkin agar peserta didik tidak mudah jenuh dalam belajar. Bahkan diperbolehkan dengan menggunakan kertas warna-warni dan boleh dihiasi dengan pernak-pernik agar menjadi lebih menarik. Selain itu peserta didik juga diberikan kebebasan mengekspresikan kretivitas masing-masing dengan membentuk fun card tersebut dengan berbagai bentuk-bentuk yang mereka sukai.

Fun card tersebut sebelumnya pernah digunakan di SMA Negeri 2 Sleman dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, di antaranya untuk mengerjakan kartu kuis bermain, tanya jawab berpasangan dengan peserta didik yang lain maupun untuk mendalami materi oleh masing-masing peserta didik. Hasilnya menunjukkan rata-rata hasil belajar PAI peserta didik

---

[90] Aminah, "Upaya Meningkatkan Motivasi, Keaktifan Dan Hasil Belajar Al Qur'an Peserta Didik Kelas X An1, X K3, X K4, X K5 SMK N 7 Bandung Melalui Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Model STAD Tehnik Resume Card," *Makalah*. 2009. hlm. 44.

meningkat. Dasar dari penerapan *fun card* adalah karena penulis tertarik pada penerapan pembelajaran berbasis masalah (*problem based instruction*).

Pembelajaran berbasis masalah menurut Berdiati pada dasarnya merupakan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik pada pemecahan masalah. Guru berperan memfasilitasi dengan mangajukan permasalahan dan memotivasi peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan inquiri. Model Pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan oleh Bruner, berorientasi pada pandangan psikologi kognitif. Pembelajaran ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan membantu peserta didik menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya dengan prinsip-prinsip inquiri.[91] Model Pembelajaran ini sangat sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran *contectual teaching learning* (CTL). Pembelajaran berbasis masalah memotivasi peserta didik untuk mengembangkan berpikir tingkat tinggi untuk mencari solusi pemecahan masalah yang terjadi pada lingkungan terdekat peserta didik.

Menurut teori elaborasi kognitif yang dikemukakan oleh Wittock menyebutkan bahwa penelitian dalam psikologi telah menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, maka orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi

[91] I. Berdiati, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pakem*, hlm. 7.

dari materi.[92] Contohnya adalah dengan menulis rangkuman atau ringkasan dari pelajaran yang disampaikan lebih baik daripada sekedar menyalin catatan.[93] Karena dalam merangkum membutuhkan pemahaman yang mendalamkan materi-materi penting yang harus dituangkan dalam rangkuman tersebut.

Media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya. Hal ini sesuai dengan pendapat Elliott yang menjelaskan bahwa agar pengajaran dapat dilakukan secara efektif maka guru dituntut untuk membuat peserta didik mampu memahami materi yang ada.[94] Guru juga harus dapat menarik perhatian peserta didik. Perhatian peserta didik akan meningkat jika guru dapat mengemas materi secara menarik dan didukung dengan media belajar yang sesuai.

Fun card merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang penulis temukan dalam perjalanan panjang sebagai guru Pendidikan Agama Islam, berupa kartu-kartu yang berisi ringkasan materi yang dibuat oleh peserta didik dan dapat di*design* dengan bebas oleh para peserta didik. Kartu itu berpasangan antara kartu kecil yang berisi pertanyaan (di kartu yang satu), dan jawaban (pada kartu yang lainnya). *Fun card* sebagai salah satu metode

---

[92] A.R. Abror, *Psikologi Pendidikan*, hlm 56.
[93] A.R. Abror, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 69.
[94] S.N. Elliot, T.R. Kratochwill, dkk, *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learnin* (Singapore: Brown and Benchmark Publisher, 2009), hlm. 3.

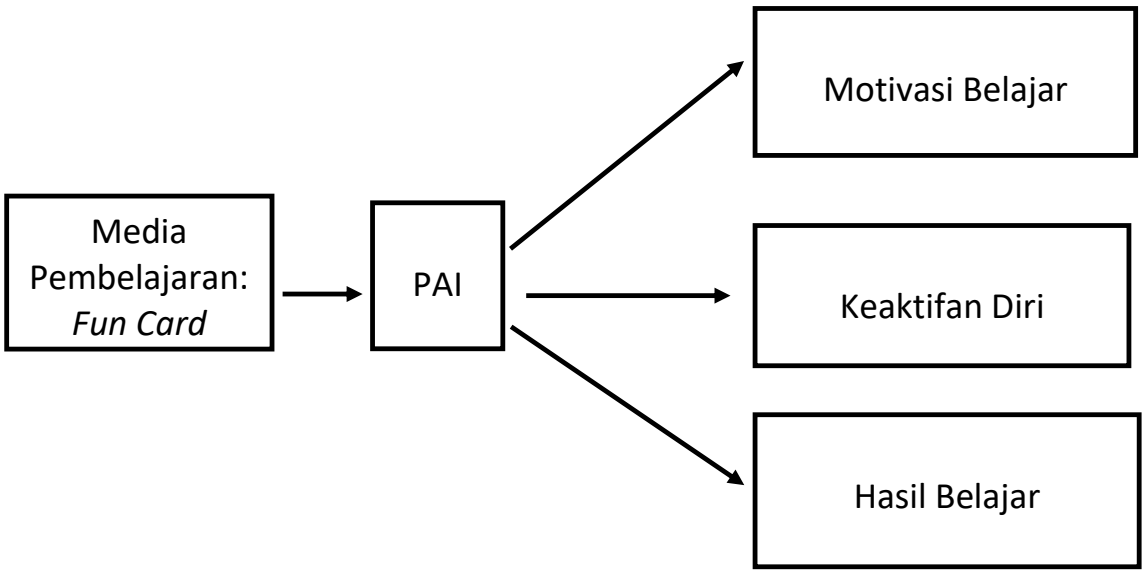
belajar tentu saja ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri serta hasil belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran *fun card* apabila dilaksanakan dengan baik, maka akan dapat memperbaiki ingatan peserta didik dan akhirnya meningkatkan hasil belajarnya. Lindsay dan Norman menyampaikan tiga aturan umum untuk memperbaiki ingatan. *Pertama*, menghafal memerlukan usaha; ini sering tidak mudah. *Kedua*, materi yang harus dihafal atau diingat seharusnya berhubungan dengan hal-hal lain.

Ketiga, menghafal atau mengingat memerlukan organisasi. Materi dapat dibagi dalam kelompok atau bagian kecil dan kemudian diletakkan kembali bersama-sama dalam pola yang berarti. Peserta didik seharusnya menggunakan bantuan mnemonic (suatu metode untuk mengingat yang menekankan atau membentuk struktur bagi hal-hal atau benda-benda yang perlu diingat sehingga mempermudah mengingat kembali) jika diperlukan. Adanya kegiatan menulis materi dalam *card*, secara tidak langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih ingatannya. Ahli-ahli psikologi dan ahli-ahli pendidikan menjadi berminat dengan mnemonic akhir-akhir ini karena prosedur ini kelihatannya dapat memperbaiki kesan dalam belajar.

Fun card sebagai media pembelajaran yang sederhana akan tetapi sangat inovatif dan menumbuhkan kreativitas maupun kemandirian belajar bagi peserta didik. Media pembelajaran *fun card* merupakan gagasan dari

peneliti untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI di SMA memiliki tujuan. Adapun tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran *fun card* adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut tujuan dari media pembelajaran *fun card* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Media Pembelajaran dengan Menggunakan *Fun Card*

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh faktor intelektual saja, akan tetapi juga faktor-faktor yang bersifat non-intelektual, termasuk di antaranya adalah motivasi. Hal ini menyebabkan penting bagi guru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pengalaman mengajar bahwa menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam apabila hanya disampaikan dengan metode ceramah dan penugasan akan sangat membosankan peserta didik, maka penulis tergerak untuk merancang sebuah media pembelajaran yang berbeda, lebih menarik, lebih bersifat kooperatif tetapi juga kompetitif, dan mampu melibatkan semua peserta didik aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan akan menjadi lebih hidup, peserta didik antusias dalam belajar, bersaing dalam hasil yang maksimal, saling asih, asah dan asuh dalam mengkaji materi pembelajaran. Apabila situasi pembelajaran sudah sedemikian rupa, maka tentunya tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

Adanya *fun card* dapat membuat ingatan peserta didik terhadap materi pembelajaran PAI menjadi meningkat. Hal ini karena dalam pembelajaran *fun card* peserta didik harus mengulang membaca materi untuk membuat pertanyaan dan untuk mengecek jawaban. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Buzan yang menjelaskan bahwa ingatan memang mungkin akan mengalami penurunan sejalan dengan usia dan jika tidak dilatih. Sebaliknya,

jika ingatan sering dilatih maka akan terus berkembang.[95] Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *fun card* sangat memungkinkan peserta didik melakukan proses dalam melatih ingatan guna memahami materi pembelajaran yang tertuang pada *fun card*. Di samping itu peserta didik juga memiliki kewajiban untuk membantu teman pasangannya memahami materi pembelajaran yang belum difahaminya. Dengan demikian ada unsur pengembangan nilai karakter kerja sama, kepedulian, rasa ingin tahu, dan saling membantu.

Penerapan media *fun card* sejalan dengan konsep pembelajaran dalam Islam di yang terdapat dalam Al Qur'an, yang artinya:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (النحل : ١٢٥)

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah, dan pelajaran yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. [96]

Dari ayat di atas, telah jelas bahwa seruan dakwah dan proses pembelajaran dengan hikmah atau perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang haq dan yang bathil. Serta memberikan pelajaran yang baik, atau dengan memberikan teladan yang baik bagi peserta didik. Seorang guru perlu juga memberikan ruang dan kesempatan untuk berdiskusi untuk saling berargumen, akan tetapi jika terjadi debat atau adu argumen,

---

[95] T. Buzan, *Use Your Perfect Memory* (Yogyakarta: Ikon Teralitera, 2002), hlm. 4.
[96] Q.S. An Nahl (16): 125

maka hendaknya diselesaikan dengan penyelesaian yang baik, yaitu dengan menggunakan bahasa yang ramah, dan halus. Dengan demikian pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menarik dan terjadi dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

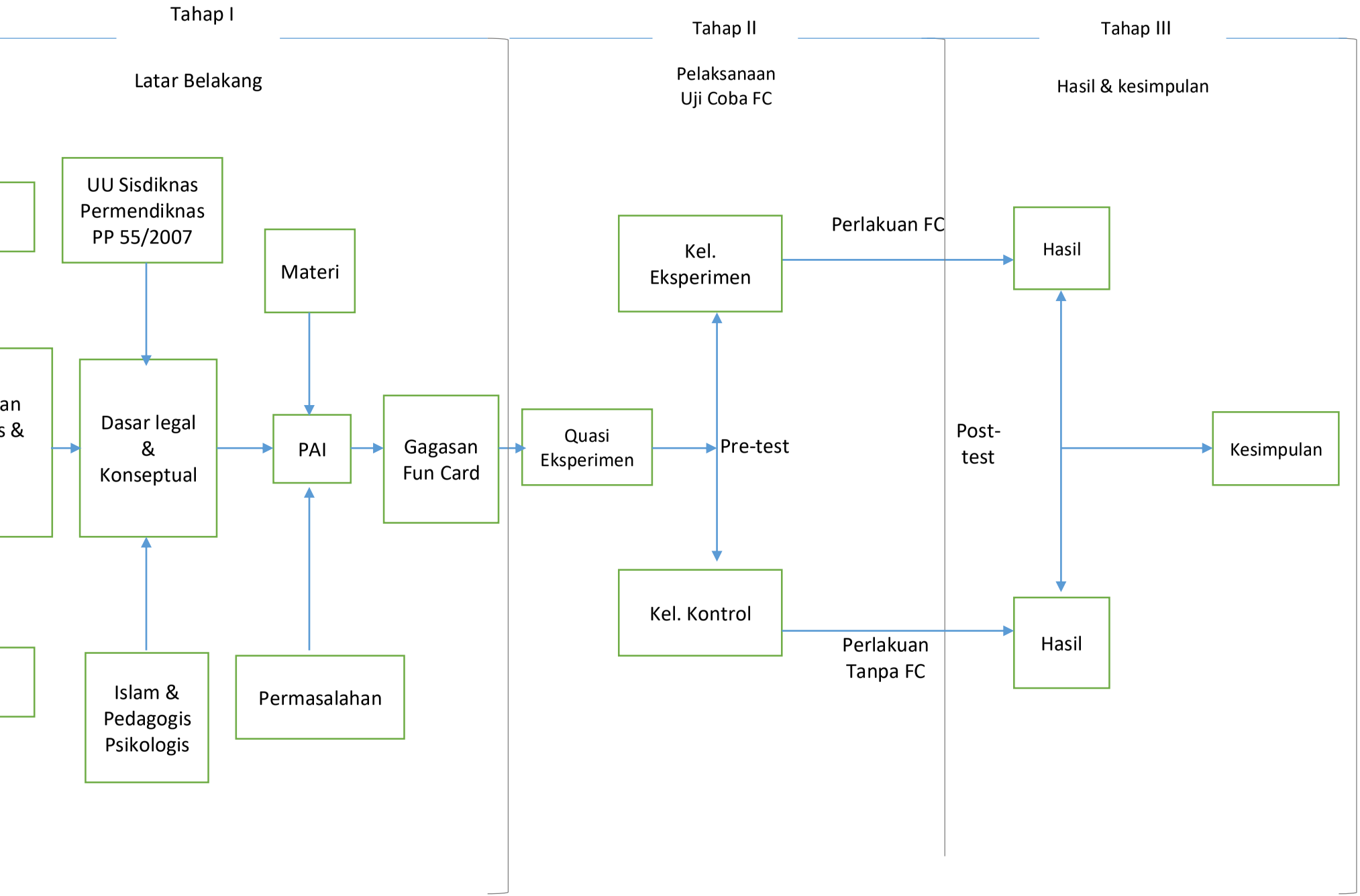
Dalam penerapan media pembelajaran *fun card* untuk berdiskusi dan adu argumen sangat banyak kesempatannya, karena antar peserta didik secara berpasangan melakukan komunikasi dua arah dengan menggunakan *fun card* masing-masing. Penggunaan media pembelajaran *fun card* dengan cara bergantian untuk bertanya jawab secara berpasangan antar peserta didik. Berdasarkan pada ayat di atas dijelaskan bahwa debat atau adu argumen antar peserta didik, maupun peserta didik dengan guru hendaknya diselesaikan dengan penyelesaian yang baik, yaitu dengan menggunakan bahasa yang ramah, dan halus.

Itulah keterkaitan antara *fun card* dengan konsep pembelajaran menyenangkan yang relevan dengan salah satu ayat Al Qur'an. Memang keterkaitan antara *fun card* dengan Al Qur'an tidak secara langsung, akan tetapi kalau kita tilik pada Q.S. An Nahl (16): 125 tersebut yang mengandung perintah untuk memberikan pelajaran yang baik, adu argumen dan berdiskusi dengan baik, semua itu ada dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *fun card*. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *fun card* ini tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian maka *fun card* merupakan salah satu media pembelajaran untuk

melaksanakan proses pembelajaran berdasar Q.S. An Nahl (16): 125 sebagaimana tersebut di atas.

3. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan pola dasar berpikir yang disusun secara sistematik dan komprehensif untuk dijadikan pedoman dalam proses penelitian dari awal hingga ahir. Kerangka pikir ini mengarahkan keseluruhan kegiatan penelitian secara benar dan tepat menuju tujuan penelitian yang ditetapkan. Secara lengkap kerangka pikir penelitian ini disajikan dalam gambar berikut ini:



Gambar 2
Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir dalam gambar tersebut terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama dimulai dari latar belakang penelitian secara filosofis konstitusional yang dijabarkan secara operasional ke dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamamaan, disertai dengan teori dan konsep pendidikan baik secara umum maupun khusus dalam perspektif Islam untuk memposisikan bahwa pendidikan agama dalam hal ini pendidikan Islam amat kokoh secara filosofis konstitusional, secara legal dan secara teoritik konseptual baik dari perspektif ilmu pendidikan maupun dari perspektif pendidikan menurut Islam.

Penyelenggaraannya pendidikan Islam di sekolah dihadapkan kepada berbagai permasalahan mendasar yang menghambat tercapainya tujuan pendidikan Islam di Sekolah secara efektif. Salah satu permasalahan secara operasional di dalam proses pembelajaran adalah lemahnya penggunaan metodologi pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga pendidikan agama Islam tampil sebagai mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan kurang dihiraukan, dianggap tidak penting yg berakibat

padaa ketidakberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan agama Islam di sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran PAI tersebut peneliti menggagas *fun card* untuk dikembangkan dan diterapkannya *fun card* sebagai media pembelajaran sehingga metodologi pembelajaran pendidikan agama Islam mengalami perubahan ke arah perbaikan, ke arah pencapaian tujuan yang efektif. *Fun card* ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan diri peserta didik dalam proses belajar sehingga hasil belajar dapat dicapai secara optimal. Inilah uraian tahap pertama dalam kerangka pikir dalam penelitian ini.

Tahap kedua adalah tahap penelitian untuk mengujicobakan *fun card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, keaktifan diri, dan meningkatkan capaian hasil belajar yang lebih efektif. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dan diselenggarakan di SMA di Kabupaten Sleman. Penggunaan proses penelitian yang menerapkan *fun card* ini dilaksanakan dengan menggunakan dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen dan kelompok kedua adalah kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerapkan *fun card* di dalam proses pembelajarannya, sedangkan pada kelompok kontrol menerapkan metode pembelajaran konvensional yg bersifat *techer centred oriented*. Langkah awal di dalam quasi eksperimen ini semua subjek

penelitian yang ditetapkan menjalani preetest, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Langkah awal berikutnya adalah pengembangan modul *fun card* dan pelatihan guru untuk menggunakan *fun card* di daalm proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Waktu yang digunakan untuk uji coba ini adalah selama 3 (tiga) bulan. Inilah uraian tahap 2 kerangka pikir dalam penelitian ini.

Selanjutnya kerangka pikir memasuki tahap 3. Pada tahap ini kegiatan diawali dengan dilaksanakan posttest untuk semua subjek, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil postest ini diolah melalui analisis statistik uji *t* untuk membuktikan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak, artinya apakah penggunaan media pembelajaran *fun card* terbukti atau tidak terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri dan hasil belajar peserta didik apabila dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunkan metode konvensional tanpa penggunaan *fun card*. Hasil komparasi menunjukkan bahwa *fun card* terbukti sangat efektif di dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri dan hasil belajar peserta didik. Hasil komparasi ini digunakan sebagai *feedback* kepada permasalahan pendidikan agama Islam yang dirumuskan pada kerangka pikir tahap 1.

C. Hipotesis

Di dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis umum sebagai berikut:

Penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran adalah efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI di SMA.

Hipotesis operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan *fun card* adalah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI.
2. Penggunaan *fun card* adalah efektif untuk meningkatkan keaktifan diri peserta didik dalam proses pembelajaran PAI.

Penggunaan *fun card* adalah efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI.