

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIK

#### A. Tinjauan Pustaka

Sebelum memulai penelitian pada skripsi ini, terlebih dahulu peneliti menelaah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan masalah yang akan diteliti. Tujuannya adalah sebagai bahan perbandingan yang akan memberikan acuan serta gambaran-gambaran umum tentang masalah yang akan peneliti paparkan. Berdasarkan telaah tersebut penulis kemukakan beberapa penelitian yang relevan :

Pertama, penelitian Rian Wahyu Nugroho, (2016) dengan judul *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar MuridKelas XI Sepeda Motor B pada Mata Pelajaran Perbaikan Perawatan Mekanik Otomotif di SMK Piri Sleman*. Tujuan utama dari penelitian ini meningkatkan motivasi dan prestasi belajar muridkelas XI sepeda motor B pada mata pelajaran perbaikan perawatan mekanik *otomotif* di SMK Piri Sleman. Subyek dalam penelitian ini adalah muridkelas XI sepeda motor B SMK Piri Sleman. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan dengan metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan motivasi dan prestasi muridkelas XI sepeda motor B pada mata pelajaran perbaikan perawatan mekanik di SMK Piri Sleman.

Kedua, penelitian Edi Junaedi Abdillah, (2011) dengan judul *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keberhasilan Belajar Murid Pada*

*Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Al-Hidayah Lebak Bulus.*

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Audio Visual pada aspek proses dan hasil belajar pendidikan agama islam di SMK Al-Hidayah Lebak Bulus. Subyek dalam penelitian ini adalah murid SMK Al-Hidayah Lestari kelas X AP 2 yang berjumlah 33 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah media Audio Visual dapat membantu proses pembelajaran pendidikan agama islam dan media yang digunakan dalam pembelajaran adalah VCD. Kemudian maka media audio visual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketiga, penelitian Rahina Nugraheni, (2014) yang berjudul *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.* Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar yang biasanya hanya menggunakan metode konvensional. Dengan digunakannya media berbasis visual diharapkan kualitas belajar mengajar dapat meningkat. Metode dalam penelitian ini adalah Eksperimental dengan menggunakan rancangan Factorial Pretest Posttest Design. Hasil dari penelitian ini menunjukkan antusiasme saat menggunakan media pembelajaran sangat tinggi. Membuat murid merasa tertarik dengan pelajaran. Murid menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh ketika tiba saatnya mereka menjawab. Dapat dilihat bahwa kualitas belajar mengajar sudah lebih baik dari sebelumnya.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah peneliti paparkan, persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian yang dilakukan yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran. Dan juga tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik itu dari segi hal proses belajar, antusiasme murid ketika belajar dan lain-lain. Kemudian perbedaan ketiga penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan pada media visual saja dan dari segi efektivitas penggunaan media tersebut. Kemudian perbedaan yang lainnya adalah pada penelitian ini metode yang digunakan adalah eksperimen dengan design Quasi eksperimen *Non Equivalent Control Group Design*. Peneliti membagi subyek menjadi grup kontrol dan grup eksperimen.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Efektivitas**

Kamus besar bahasa Indonesia (1990:219) (Mulyasa, 2009:82) dikatakan bahwa “efektif berarti memiliki efek (akibat, pengaruh, kesan), manjur atau mujarab, dan dapat membawa hasil”. Maka dari itu berarti efektivitas merupakan suatu kondisi yang dapat memberikan dampak ataupun perubahan pada seseorang atau suatu hal dalam mencapai hasil tertentu. Efektivitas berasal dari kata efektif yang mengandung pengertian dicapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas selalu terkait dengan hubungan anatara hasil yang diharapkan dengan hasil yang telah dicapai. Supardi juga menambahkan bahwa efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai juga dengan rencana,

baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non-fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif (Supardi, 2013:163).

Efektivitas dapat dikatakan juga sebagai hasil dari suatu perlakuan, hal ini dapat berupa peningkatan pada subyek yang di beri perlakuan. Efektivitas pembelajaran melalui media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan murid ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar, simbol atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap murid. Hamalik (Arsyad, 2007:15) mengemukakan bahwa ‘Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa’.

Dari pemaparan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa efektivitas adalah hasil dari usaha yang dilakukan, berupa tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas juga bisa diartikan sebagai pengaruh sesuatu yang dilakukan dengan mengukur pada tingkat keberhasilan hal tersebut. Dampak yang dihasilkan dari suatu perlakuan baik itu berhasil ataupun tidak berhasil juga dikatakan sebagai efek atau pengaruh.

## 2. Media

### a. Definisi Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah “perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.

(Arsyad, 2005:3) Kemudian menurut Gerlach dan Ely (1971) (Arsyad, 2005:3) 'Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media'. Dalam kegiatan pembelajaran adapula media yang kemudian disebut dengan media pembelajaran. Hal sederhana yang bisa dikatakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mencakup buku, film, video dan lain sebagainya.

*Association for Education and Communication Technology (AECT)* (Sadiman, 1993:6) mendefinisikan media yaitu 'segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi'. Sedangkan *Education Association (NEA)* (Sadiman, 1993:6) mendefinisikan sebagai 'benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional'. Media yang merupakan hal yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibicarakan itulah yang membuat media dapat memudahkan berbagai hal. Sebagai contoh dalam proses belajar, bagaimana ketika menggunakan media sesuatu yang abstrak dari materi pelajaran tertentu dapat dimanipulasikan sehingga lebih mudah dipahami dan dipelajari. Dengan media pula maka usaha untuk memahami dan mengerti sesuatu yang abstrak dan sulit dalam pembelajaran dapat lebih berkurang.

Mengenai media pembelajaran, Hamalik (1989:12), mengemukakan pendapatnya media pembelajaran adalah “alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah”. Hal ini sangat jelas sekali mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dalam proses belajar. Tidak berbeda dengan yang diungkapkan oleh Oemar Hamalik, Suprpto dkk (Shalahudin, 1986:4) bahwa ‘media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan’. Pendapat tersebut mengartikan bahwa pentingnya pemilihan media yang tepat agar proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif serta tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pula bukan hanya media pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran, melainkan pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat lah penting agar sesuai dengan tujuan dan maksud dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah di paparkan, maka peneliti akan menggunakan pendapat dari Oemar Hamalik. Menurut peneliti pendapat dari Oemar Hamalik tentang pengertian media pembelajaran lebih lengkap, menyeluruh dan telah mencakup segala aspek. Pendapat dari Oemar Hamalik mengenai pengertian media pembelajaran yang disampaikan bukan hanya terdiri dari beberapa jenis media atau alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran melainkan telah mencakup segala macam hal yang dapat

membantu proses pembelajaran tersebut. Hal tersebut dapat berupa alat, metode juga teknik dalam mengajar.

b. Macam – Macam Media

Menurut Djamarah, (2002:140) menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga yaitu :

- 1) Media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekorder. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar atau lukisan. Media ini juga sedikit kurang mendukung jika digunakan pada murid dengan kekurangan pada penglihatan.
- 3) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena mencakup kedua jenis media.

Selanjutnya Sadiman (2008:28) membagi media pembelajaran menjadi 3 golongan kelompok besar :

- 1) Media grafis termasuk media visual seperti gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau *chart*, kartun, poster, peta dan globe.
- 2) Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Seperti radio, alat perekam piata magnetic, piringan laboratorium bahasa.

- 3) Media proyeksi diam seperti film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televise, video.

Berdasarkan pendapat diatas, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- 1) Media Audio. Adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Penggunaan media Audio sangat bergantung kepada indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi).
- 2) Media Visual. Adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual menampilkan pesannya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media perangkat lunak (*soft ware*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.
- 3) Media Audiovisual. Disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio visual. Adanya unsur audio memungkinkan murid untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, menampilkan segala bentuk informasi dalam belsjar dengan menggunakan suara, sedangkan unsur visual memungkinkan

penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi yang sangat memanfaatkan indera penglihatan.

c. Media dalam Pembelajaran

Hamalik (1986:15) mengemukakan bahwa

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dan murid sehingga pelajaran akan lebih efektif dan efisien. Sesungguhnya bukan hanya media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar, melainkan keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut.

Menurut Bruner (1966:10-11) (Arsyad, 2005:7) ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu 'pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*)'. Pada tingkatan pertama pengalaman langsung dapat diartikan dengan mengerjakan ataupun mengalami secara langsung, seperti ketika di dalam kelas sedang mempelajari materi tawaf, maka para murid akan bisa diarahkan oleh guru untuk mempraktekkan langsung proses tawaf, dan melakukan simulasi langsung dengan teman-temannya dan di bombing oleh guru. Kemudian tingkatan yang kedua yaitu gambar atau *ilustrasi*, ketika materi tawaf

berlangsung tentu akan ada *iconic* atau gambar yang harus mereka tahu yaitu bentuk Ka'bah. Oleh karena itu maka dapat ditunjukkan pada murid gambar Ka'bah sebagai ilustrasi sehingga mereka dapat lebih mudah memahami. Kemudian pada tingkatan yang ketiga yaitu pengalaman *abstrak* atau *symbolic*, para murid ketika membaca ataupun mendengar bacaan Ka'bah maka mereka akan dapat membayangkan bentuknya dan mencocokkan dengan apa yang ada disekitar mereka. Dengan ketiga tingkatan tersebut maka materi tawaf akan dapat diilustrasikan sehingga murid bisa lebih memahami.

d. Fungsi Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran

Kemp & Dayton (1985:3-4) (Arsyad, 2005:21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian *integral* pebelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran lebih interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan

Hal-hal yang telah di sebutkan dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari media dalam pembelajaran jika pemilihan media tersebut tepat dan juga penggunaannya dalam proses pembelajaran tersebut terstruktur dengan baik sehingga

penggunaan media pembelajaran bisa dikatakan efektif dan sangat membantu dalam proses belajar dan juga dapat memperbaiki hasil belajar.

### 3. Visual

#### a. Definisi Visual

Media visual adalah “media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar atau lukisan” (Djamarah, 2002:140). Media pembelajaran visual merupakan suatu metode penyampaian pesan secara kreatif dengan cara menampilkan gambar atau grafik dengan isinya yang mudah dimengerti oleh si penerima pesan, sehingga tujuan dan maksud pun juga dapat diterima dengan baik. Jika media visual dihubungkan dengan suatu proses belajar, maka akan membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak monoton saja yang murid lihat, karena dari media visual inilah guru dituntut kreatif ketika menyampaikan suatu materi, dapat pula membangun situasi dan kondisi yang menarik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga murid dapat menerima penjelasan materi tersebut dengan nalar yang baik, dan juga akan mengasyikkan ketika belajar.

Djamarah dan Zain (2002:144) juga mengatakan bahwa “media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan”. Media berbasis visual ini menjadi salah satu yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan indera penglihatan maka akan memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan murid ketika belajar. Visual juga dapat meningkatkan minat murid dan memberikan

hubungan secara langsung antara isi materi pelajaran dan dunia nyata. Agar lebih efektif, pemilihan visual yang digunakan untuk proses belajar haruslah tepat. Materi pelajaran dan visual yang disajikan harusnya berhubungan agar penggunaan visual menjadi lebih efektif. Disamping itu perlunya keterlibatan murid secara langsung dalam penggunaan visual tersebut. Murid harus berinteraksi secara langsung untuk meyakinkan bahwa benar terjadi proses pemberian informasi yang akurat dari visual itu sendiri dan murid dapat lebih mengingat dengan hal-hal yang mereka lakukan sendiri. Sama halnya dengan Djamarah dan Zain, Munadi (2008:81) juga mengungkapkan media visual adalah “media yang melibatkan indera penglihatan baik verbal maupun non verbal”.

Dari semua pendapat yang telah dikemukakan para ahli diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa visual adalah media pembelajaran yang hanya mengandalkan indera penglihatan saja. Media pembelajaran dengan menggunakan visual ini bisa berbentuk gambar, foto, peta dan lain sebagainya. Walaupun hanya dengan mengandalkan indera penglihatan saja, tetapi media pembelajaran dengan menggunakan visual bisa jadi sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang telah dipaparkan bahwa indera penglihatan yang memiliki peran sangat penting dalam membantu pembelajaran dengan di tunjukkan bahwa indera penglihatan memiliki angka lebih tinggi di bandingkan indera yang lainnya. Indera penglihatan akan dapat lebih mempertahankan ingatan para murid dan mereka juga akan dapat melihat sesuatu yang baru.

## b. Jenis – Jenis Visual

Secara umum media visual dikelompokkan menjadi media gambar representasi (gambar dan foto), diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi, peta yang menunjukkan hubungan ruang antar unsur-unsur dalam isi materi, grafik seperti tabel, grafik dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka (Arsyad, 2005:91).

Oleh karena itu visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar, ringkasan, foto serta peta. Selain itu juga peneliti mempersiapkan beberapa gambar animasi untuk menghilangkan kejenuhan para murid ketika pembelajaran. Visual jenis tersebut di pilih peneliti karena termasuk dalam media visual yang mungkin sesuai untuk di gunakan dalam pembelajaran Tarikh Islam di Kelas X D dan juga media tersebut tidak sulit untuk di dapatkan bahkan bisa di buat sendiri oleh guru. Faktor lain yang mempengaruhi pemilihan jenis media visual tersebut adalah peneliti telah merencanakan dan menghimbau penggunaan jangka panjang pada media tersebut. Peneliti berharap setelah penelitian ini selesai dan berhasil di lakukan, maka guru juga tidak berhenti untuk menggunakan media tersebut dalam proses belajar sehingga memudahkan guru dalam mempersiapkan media pembelajaran. Di samping hal itu juga, pemilihan media visual yang peneliti gunakan dalam penelitian ini di dasarkan pada materi pelajaran Tarikh Islam yang sedang di pelajari saat proses penelitian berlangsung.

#### 4. Minat

##### a. Definisi Minat

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2007) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah atau keinginan. Kemudian menurut Slameto (2003:180) “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Rasa suka yang lebih kepada suatu bidang juga bisa disebut minat. Minat tersebut akan membuat ketertarikan yang lebih besar terhadap bidang yang disukai, sehingga bidang tersebut dapat dipelajari serta didalami dengan sukarela. Selanjutnya menurut Syah (2003:151) minat adalah “kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Minat murid pada sesuatu dapat ditunjukkan dengan lebih tertarik dan antusiasnya murid pada satu hal tersebut.

Crow and Crow berpendapat bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri” (Djaali, 2007:121). Minat menjadikan perasaan senang individu pada hal tersebut menjadi lebih besar. Perasaan senang dan ketertarikan tersebut berhubungan dengan psikis individu itu sendiri. Jika dirinya sudah senang, secara alami maka psikisnya pun menjadi lebih *interest* dan lebih tertarik kepada hal tersebut. Selain itu Sardiman (2004:76) mengemukakan bahwa “minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada sesuatu (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena merasa memiliki kepentingan

dengan sesuatu tersebut”. Oleh karena itu minat tidak bisa dipisahkan dengan kebutuhan, lebih baik untuk mewujudkan kebutuhan murid pada suatu materi pelajaran agar minat belajar akan dengan sendirinya timbul dalam diri mereka.

Berdasarkan rumusan-rumusan diatas, maka pada dasarnya minat adalah penerimaan seseorang terhadap sesuatu hal. Kemudian merasa tertarik pada hal tersebut dan akhirnya timbul perasaan senang dan mempunyai kecenderungan tersendiri terhadap hal tersebut. Apapun yang menyangkut dengan hal yang mereka sukai itu akan diterimanya dan dilakukannya dengan senang hati dan juga tingkat penguasaannya terhadap suatu hal tersebut akan lebih mudah. Minat seseorang dalam hal tertentu dapat ditunjukkan dengan pernyataan bahwa ketertarikannya terhadap hal tersebut lebih besar daripada hal yang lainnya. “Murid yang memiliki minat terhadap obyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap obyek tersebut” (Slameto, 1988:182).

#### b. Usaha Membangkitkan Minat Belajar

Menurut Bernard (Sardiman, 2004:76) “minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar dan bekerja”. Oleh karena itu sangat penting untuk menciptakan kondisi tertentu dimana murid akan merasa selalu membutuhkan dan ingin terus belajar. Beberapa usaha yang dilakukan untuk membangkitkan minat belajar anak menurut Slameto (2003:181) adalah :

- 1) Dengan menggunakan minat-minat murid yang telah ada. Maka sebelum memulai proses pembelajaran guru harus terlebih dahulu mengetahui minat apa yang dimiliki murid. Seperti misalnya murid memiliki minat dalam bernyanyi, maka dalam proses pembelajaran Tarikh Islam beberapa materi dimasukkan dalam nyanyian sehingga mempermudah murid dalam mencerna pelajaran.
- 2) Tanner & Tanner menyarankan para guru juga berusaha membentuk minat baru dalam diri murid. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memadukan materi pelajaran dengan hal-hal yang sudah *familiar* dalam keseharian murid.
- 3) Guru dapat menggunakan *insentif* dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. *Insentif* ini biasa disebut dengan reward yang akan membuat para murid akan melakukan hal-hal yang tidak ingin atau tidak senang mereka lakukan.

c. Indikator Minat

Dari beberapa uraian tersebut maka dapat disimpulkan berbagai macam indikator minat yakni perasaan senang, perasaan tertarik, penuh perhatian, bersikap positif, dan terpenuhinya kebutuhan. Maka peneliti menyimpulkan indikator minat murid dalam pelajaran Tarikh Islam adalah sebagai berikut :

- 1) Perasaan Senang. Perasaan senang merupakan kecenderungan hati yang akan menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu secara lebih baik dan akan selalu menikmati kegiatan tersebut.

Tidak akan ada rasa keterpaksaan dalam melakukan hal yang disenanginya tersebut. Perasaan senang yang dirasakan tersebut merupakan naluri alamiah yang terlahir dengan sendirinya kemudian akan terus meningkat menjadi sesuatu yang diminati.

Dalam penelitian ini perasaan senang yang dirasakan murid adalah perasaan senang terhadap mata pelajaran Tarikh Islam. Perasaan senang yang dirasakan oleh mereka akan membuat tingkat semangat belajar bertambah. Tidak akan merasakan beban ketika mempelajari mata pelajaran tersebut. Hal inilah yang kemudian menjadi minat belajar pada pelajaran Tarikh Islam bertambah besar. Minat juga dapat dikatakan sebagai suatu kecenderungan yang erat kaitannya dengan perasaan individu terutama perasaan senang (positif) terhadap sesuatu yang dianggapnya berharga atau sesuai dengan kebutuhan dan memberi kepuasan kepadanya (Rohim, 2011 : 7).

- 2) Perasaan Tertarik. Perasaan tertarik merupakan bagaimana seseorang secara alamiah akan memperhatikan sesuatu tersebut. Bagi seseorang yang memiliki perasaan tertarik, maka ia akan menganggap hal tersebut sangat menarik perhatiannya. Dalam hal ini murid harusnya memiliki perasaan tertarik terhadap mata pelajaran Tarikh Islam. Hal ini akan membuat murid selalu merasa ingin tahu segala hal tentang pelajaran tersebut. Murid juga tidak akan merasa puas terhadap apa yang diajarkan oleh guru sehingga mereka akan mencari referensi yang lain juga akan bertanya lebih

sering kepada guru. 'Minat adalah kecenderungan dan keairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu' (Syah, 2003:151).

- 3) Penuh Perhatian. "Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya" (Slameto, 2003:105). Perhatian merupakan suatu hal yang akan dilakukan oleh seseorang jika ia berminat pada sesuatu tersebut. Minat pada satu hal itulah yang membuat seseorang memberikan secara penuh pada satu hal dan itu adalah perlakuan yang bisa dilakukan tanpa sadar. Merupakan hal yang biasa bila perhatian itu akan berlangsung terus menerus menyebabkan keingintahuan yang tinggi pula. Dalam hal ini akan difokuskan pada perhatian murid terhadap mata pelajaran Tarikh Islam. Jika dalam pelajaran Tarikh Islam murid secara sukarela memberikan perhatiannya, akan mengkritisi apapun hal yang dianggapnya perlu sekecil apapun itu maka bisa dipastikan bahwa murid telah memiliki minat pada pelajaran tersebut. Menurut Slameto (1988:182), "murid memiliki minat terhadap obyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap obyek tersebut".
- 4) Bersikap Positif. Sikap positif adalah melakukan hal yang baik dan pantas untuk dilakukan terhadap hal tertentu. Dalam hal ini murid diharapkan dapat bersikap positif selama pelajaran Tarikh Islam

berlangsung. Murid akan lebih disiplin dalam mengikuti pelajaran baik itu masuk kelas maupun ketika jam pelajaran. Hal ini yang menandakan bahwa adanya minat dan kecenderungan murid terhadap pelajaran tersebut.

- 5) Terpenuhinya Kebutuhan. Bersekolah merupakan tanda bahwa murid memiliki suatu kebutuhan yang harus dicapai. Hal ini berkaitan dengan tujuan sekolah memberikan berbagai macam mata pelajaran agar kebutuhan yang ada pada murid tersebut terpenuhi. Salah satu usaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan adanya pelajaran tarikh Islam. Kemudian pelajaran tersebut disajikan dengan sesuatu yang diharapkan dapat diminati oleh murid sehingga apa yang murid butuhkan dalam mengikuti pelajaran tersebut dapat terpenuhi.

## 5. Motivasi

### a. Definisi Motivasi

Motivasi berasal dari kata *motiv* (*motive*) yang berarti dorongan, sebab atau alasan seseorang melakukan sesuatu (Djaali, 2008). Oleh karena itu, motivasi dapat berarti suatu kondisi yang mendorong atau menjadi sebab seseorang melakukan suatu perbuatan atau kegiatan yang berlangsung secara wajar. Sardiman (Riduwan, 2006:200), mengatakan bahwa ‘motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri murid yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh

subyek belajar itu dapat tercapai'. Dengan kata lain adanya motivasi belajar keinginan belajar akan dimulai dari diri murid itu sendiri dan kegiatan tersebut pun akan lebih terorganisir dan dapat mencapai tujuannya.

Selanjutnya Riduwan (2006:210) mengatakan :

Motivasi merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari dalam diri murid untuk memberikan kesiapan agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai, Sedangkan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan murid untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya sebagai hasil pengalaman murid dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Istilah motivasi (*motivate-motivation*) banyak digunakan dalam berbagai bidang dan situasi. S. Nasution, M A (Drajat 1995:129) mengemukakan *'to motivate a child to arrange condition so that he wants to do what he is capable doing'*. Memotivasi murid adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga murid tertarik untuk melakukan apa yang sesungguhnya dapat dilakukannya. Clayton, Aldefer (Nashar, 2004:42) mengatakan bahwa 'motivasi belajar adalah kecenderungan murid dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin'. Sebagaimana minat, motivasi juga bisa dikatakan sebagai dorongan alamiah yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk juga perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyakurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar.

Berdasarkan rumusan-rumusan yang diungkapkan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa adanya sesuatu yang mendorong serta mengarahkan perilaku seseorang yang kemudian disebut dengan motivasi.

Motivasi merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu, secara alamiah akan mendorong seseorang untuk melakukan hal tersebut sehingga yang dilakukannya itu mempunyai tujuan yang bermanfaat. Motivasi juga mengarahkan dan dapat mengontrol seseorang dalam proses mengerjakan dan mencapai tujuan dari hal yang dilakukannya. Sehingga seseorang yang mempunyai motivasi untuk melakukan hal tertentu maka orang tersebut telah mempunyai arah tersendiri dan kontrol dalam melakukan hal yang disenanginya tersebut. Tujuan yang telah ditetapkan juga akan tercapai dengan benar. Selain itu motivasi juga akan membuat seseorang tidak mudah menyerah dalam melakukan sesuatu, di karenakan dalam dirinya telah mempunyai arah tujuan untuk berhasil.

#### b. Fungsi dan Ciri-Ciri Motivasi

Menurut Wilcox, Lynn (Djaamarah, 2012:154) ada tiga fungsi motivasi :

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya murid ambil dalam rangka belajar.
- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Perbuatan yang dilakukan oleh seseorang pasti mempunyai penggerak yang dapat dikatakan sebagai motivasi dalam melakukan hal tersebut.
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Perbuatan yang dilakukan oleh murid tentu harus memiliki arah tujuan yang positif. Oleh karena itu motivasi berperan sebagai pengarah tujuan dari perbuatan tersebut.

Kemudian menurut Sardiman (2006:83) motivasi pada diri seseorang itu memiliki ciri-ciri :

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Tidak cepat bosan terhadap tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak cepat menyerah terhadap hal yang diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal.

Jika murid dalam mata pelajaran Tarikh Islam memiliki sifat-sifat tersebut maka dapat dikatakan bahwa murid memiliki motivasi yang cukup kuat. Kegiatan belajar akan dinyatakan berhasil jika murid mempunyai motivasi yang kuat serta minat yang cukup.

Berdasarkan banyak pendapat ahli dari berbagai sumber yang telah dijabarkan diatas, motivasi belajar murid meliputi beberapa dimensi antara lain :

- 1) Ketekunan dalam belajar (*subvariabel*)
  - a) Kehadiran disekolah (*indicator*)
  - b) Mengikuti PBM di kelas (*indicator*)
  - c) Belajar di rumah (*indicator*)
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (*subvariabel*)
  - a) Sikap terhadap kesulitan (*indicator*)

- b) Usaha mengatasi kesulitan (*indicator*)
  - 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar (*subvariabel*)
    - a) Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran (*indicator*)
    - b) Semangat dalam mengikuti PBM (*indicator*)
  - 4) Berprestasi dalam belajar (*subvariabel*)
    - a) Keinginan untuk berprestasi (*indicator*)
    - b) Kualifikasi hasil (*indicator*)
  - 5) Mandiri dalam belajar (*subvariabel*)
    - a) Penyelesaian tugas / PR (*indicator*)
    - b) Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran (*indicator*)
6. Efektivitas Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar

Menurut Arsyad (2005:91) “visual dapat menumbuhkan minat belajar murid dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan murid harus berinteraksi dengan visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.” Visual sebagai salah satu media informasi yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan minat murid dalam belajar. Namun hal tersebut harus pula di dukung dengan menempatkan visual tersebut pada posisi ataupun materi yang sesuai. Dalam artian adalah guru harus bisa menempatkan visual yang cocok untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Kemudian untuk dapat lebih menghasilkan peningkatan murid dalam belajar, saat penggunaan media visual maka murid sebisa mungkin untuk dapat berinteraksi langsung dengan visual tersebut. Hal ini sejalan dengan salah satu

tingkatan utama modus belajar yang di kemukakan oleh Bruner (1966:10-11) (Arsyad, 2005:7) ‘Ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu ‘pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman *pictorial* / gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*)’.

Minat adalah salah satu hambatan psikologis pada diri murid yang dapat menghambat proses pembelajaran. Tentu saja hal tersebut kadarnya dapat berbeda-beda pada setiap murid. Oleh karena itu media pendidikan dalam hal ini termasuk juga visual berperan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dan membantu mengatasi hal tersebut. “Perbedaan minat dalam diri setiap murid dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan” (Sadiman, 2003:13), Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat murid untuk belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peran visual dalam membantu proses pembelajaran dalam menghadapi kondisi psikologis murid yang bermacam-macam serta visual menjadi salah satu aktivitas dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dalam belajar.

#### 7. Efektivitas Media Visual dalam Meningkatkan Motivasi belajar

Motivasi merupakan motif penggerak untuk melakukan sesuatu, termasuk juga dalam hal belajar. Pembelajaran yang baik diperlukan aktivitas didalamnya agar motivasi murid dalam belajar juga meningkat. Salah satu aktivitas dalam belajar yaitu “*visual activities* yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, dan percobaan” (Sardiman, 2004:100).

Motivasi berarti penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu, dengan visual maka akan memicu atau mendorong keinginan tersebut sehingga timbul lah motivasi dalam diri murid untuk menekuni pelajaran. Selain itu pula visual dapat menumbuhkan motivasi dalam diri murid dalam belajar dengan cara memberikan proses belajar yang lebih menarik dan juga menciptakan keterlibatan murid dalam proses belajar tersebut. Murid akan ikut berperan langsung dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya visual dalam pembelajaran maka akan menciptakan aktivitas baru dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi murid dalam belajar.

#### 8. Efektivitas Media Visual dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tarikh Islam

Suatu proses yang dilakukan secara terus menerus merupakan hal yang membosankan, sama halnya dengan murid, jika gurunya hanya menerangkan suatu definisi dengan berbicara di depan saja sangat lah membosankan bagi murid. Maka dari itu guru dituntut merencanakan suatu pembelajaran dengan semenarik mungkin menggunakan salah satu media yang disebut visual. Media pembelajaran visual merupakan suatu penyampaian informasi secara kreatif dengan cara menampilkan gambar atau grafik dengan letaknya yang mudah dimengerti oleh sipenerima pesan, sehingga gagasan pun juga dapat diterima dengan baik. Jika media visual dihubungkan dengan suatu proses belajar, maka akan membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak monoton saja yang murid lihat. Karena dari media visual inilah guru dituntut kreatif ketika

menyampaikan suatu materi, sehingga sang murid dapat menerima penjelasan materi tersebut dengan nalar yang baik, dan juga akan mengasyikkan ketika belajar.

Smaldino dkk (2014:72) mengungkapkan Visual bisa memainkan banyak peran dalam proses belajar :

- a. Menyediakan acuan konkret bagi gagasan
- b. Membuat gagasan abstrak menjadi konkret
- c. Memotivasi para pembelajar
- d. Mengarahkan perhatian para pembelajar
- e. Mengulangi informasi dalam format-format yang berbeda
- f. Mengingat kembali pada pembelajaran sebelumnya.
- g. Mengurangi usaha belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa visual memiliki banyak peran seperti memudahkan proses pembelajaran seperti menyediakan acuan konkret bagi gagasan yang sulit dimengerti, memotivasi para pembelajar, mengarahkan perhatian pembelajar, dan mengurangi usaha belajar. Hal ini berarti visual mempunyai pengaruh pada minat dan motivasi belajar murid, Dapat dilihat pula bahwa menggunakan visual dalam belajar dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar dengan sendirinya.

Dengan menggunakan visual diharapkan dapat menambah angka partisipasi juga ketertarikan murid terhadap pelajaran Tarikh Islam. Karakter murid yang dihadapi guru biasanya agak sulit dikondisikan serta murid terlihat mudah bosan dengan pelajaran. Maka dari itu visual juga akan membantu

mengkondisikan keadaan murid dan membuat murid cenderung tidak mudah bosan dengan pelajaran yang berlangsung. Visual yang akan ditampilkan guru juga harus bisa menarik perhatian siswa, bisa membantu murid mengeksplorasi wawasannya kepada hal-hal yang baru. Murid di usia kelas X biasanya sangat tertarik dengan hal-hal yang baru, itulah mengapa dengan visual guru dapat memberikan hal-hal yang baru serta dapat memperluas wawasan para murid sehingga mereka dapat sangat antusias dalam mengikuti pelajaran.

### **C. Hipotesis**

Mengambil kesimpulan dari berbagai pendapat dan teori yang telah di paparkan sebelumnya, maka pada penelitian ini dapat di ambil hipotesis sebagai berikut :

1. Media visual efektif untuk meningkatkan minat belajar
2. Media visual efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Media visual efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar.