

## **BAB II**

# **KAJIAN TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

### **A. Kajian Teoretik**

#### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.<sup>6</sup> Media diartikan sebagai “tengah” maksudnya adalah saat guru ingin menyampaikan suatu materi kepada siswa, diibaratkan guru ada di tepi kanan dan siswa ada di tepi kiri, untuk dapat tersambungkan antara keduanya, maka perlu ada penengahnya, yaitu media pembelajaran. Sedangkan media jika diartikan sebagai “perantara” maksudnya adalah bahwa saat guru ingin menyampaikan suatu materi, maka guru membutuhkan perantara untuk menyampaikannya kepada siswa, agar siswa dapat lebih memahami apa yang ingin disampaikan oleh gurunya. Dan jika media pembelajaran diartikan sebagai “pengantar” maka maksudnya adalah media sebagai alat pengantar materi dari guru kepada siswa.

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3

Seringkali media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.<sup>7</sup>

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat mencapai tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu "*Instructio*". *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis.<sup>9</sup> Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses dimana terdapat hubungan stimulus-respon yang terjadi sebagai konsekuensi dari interaksi lingkungan belajar melalui indera.<sup>10</sup> Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi tertentu, dan membentuk sikap siswa. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku

---

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 4

<sup>8</sup> Ahmad suryadi *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1*(Sukabumi:CV Jejak,2020), 14

<sup>9</sup> Rayanda Ayshar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, ( Jakarta: Referensi Jakarta, 2012) , 6

<sup>10</sup> Yahdinil Firda Nadhirah *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Banten: Media madani,2019), 67

dan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar akan berjalan dengan lancar ketika siswa memiliki motivasi untuk belajar. Berdasarkan pernyataan diatas, maka tampak bahwa media dan pembelajaran memiliki keterikatan satu sama lainnya, yakni adanya proses perpindahan atau transfer menggunakan indera.

Dari definisi terpisah antara media dan pembelajaran, para ahli mencoba mendefinisikan media pembelajaran secara tepat. Menurut Gagne (1970) media pembelajaran diartikan sebagai berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Briggs (1977) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Menurut Gerlach & Ely (1971), media pembelajaran memiliki cakupan yang luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras tersebut.<sup>11</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai perantara, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi

---

<sup>11</sup> Rayanda Ayshar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, ( Jakarta: Referensi Jakarta, 2012) 8

baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Media pembelajaran juga menjadi salah satu komponen yang penting bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Kegunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar. Fungsi media dalam pembelajaran ditunjukkan melalui gambar berikut:

Gambar 2.1 Fungsi media pembelajaran



Adapun Tiga fungsi media pembelajaran sebagai berikut:<sup>12</sup>

1. Kemampuan fiksatif, yaitu kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan, dan pada saat dibutuhkan, dapat digunakan kembali.
2. Kemampuan Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran. Misalnya, ukurannya dapat diubah, atau penyajiannya dapat dilakukan berulang-ulang.
3. Kemampuan distributif, yaitu kemampuan media dalam menjangkau target audiens (peserta didik) yang besar jumlahnya dalam satu kali penggunaan. Misalnya, memanfaatkan siaran televisi atau radio.

Media pembelajaran yang telah di pilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat akan memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Manfaat media pembelajaran secara umum maupun secara khusus antara lain:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

---

<sup>12</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016) , 8-9.

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>13</sup>

Dari fungsi dan manfaat-manfaat yang disebutkan diatas, secara garis besar fungsi media pembelajaran yaitu ada 3, yang pertama sebagai alat untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali informasi, yang kedua yaitu sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat dimanipulasi, kemudian fungsi yang terakhir yaitu sebagai sebuah alat bantu yang dapat menyebarkan informasi kepada audiens yang berjumlah banyak. Kemudian manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran yaitu meminimalisir kesulitan guru maupun siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>13</sup> Hujair A.H Sanaky *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta:Kaukaba Nusantara,2013). 5-6

### **c. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Pada dasarnya media yang banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Karakteristik dilihat melalui media yang disajikan.

Klasifikasi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

#### 1. Media berbasis manusia

Media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Dengan tujuan mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pembelajaran. Seperti guru, instruktur, tutor, observasi hewan, observasi tumbuhan dan yang lainnya.

#### 2. Media berbasis cetakan

Seperti halnya media cetak pada umumnya seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, buletin, catatan harian, poster dan lainnya.

#### 3. Media berbasis visual

Media berbasis visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat memperlancar

pemahaman dan memperkuat ingatan. Seperti bagan, grafik, peta, transparansi, slide dan lain sebagainya.

#### 4. Media berbasis audio-visual

Media berbasis audio-visual merupakan penggabungan dari media gambar dan suara. Seperti video, film, program slide-tape, YouTube dan televisi.

#### 5. Media berbasis komputer

Perkembangan teknologi komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Seperti pembelajaran dengan bantuan komputer interaktif video, hypertext, web-based learning, aplikasi pendukung pembelajaran seperti GeoGebra, Mathlab, SPSS, Autograph dan lain sebagainya.<sup>14</sup>

## 2. Digital Book

### a. Pengertian Digital Book

*Digital book* atau sering disebut *E-Book (Electronic Book)* dalam dunia pendidikan merupakan publikasi berupa teks dan

---

<sup>14</sup> Azhar Arsyad *Media Pembelajaran* (Jakarta PT RajaGrafindo Persada, 2015) 80-93



gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya.<sup>15</sup>

*Digital Book* merupakan buku elektronik dari sebuah buku tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca dan merupakan alat yang menarik bagi peserta didik. *Digital Book* menjadi bukti adanya perkembangan teknologi canggih yang diharapkan dapat berkembang dari masa ke masa untuk memperbaharui buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif.<sup>16</sup>

Dengan demikian, *Digital Book* merupakan suatu pembaharuan buku tradisional menjadi buku digital dengan perpaduan beberapa media dan didesain semenarik mungkin.

## **b. Manfaat Digital Book**

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari buku digital antara lain:

- 1) Sebagai salah satu alternatif media belajar
- 2) Berbeda dengan buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar

---

<sup>15</sup> Muhammad Alwan, *Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh*,<sup>1</sup> *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang* I, no. 2 (2018), 29.

<sup>16</sup> Naimatil Jannah, Noor Fadiawati, and Lisa Tania, *Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-Hari Tentang Pemisahan Campuran*,<sup>1</sup> *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia* 6, no. 1 (2017): 186–198.

yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

- 3) Dapat disebarluaskan secara lebih mudah baik melalui media seperti website, kelas maya, email, dan media digital yang lainnya
- 4) Dapat mempermudah proses memahami materi pembelajaran. Dalam perangkat lunak buku digital, guru dapat memberikan catatan tertentu pada materi, mencari kata atau kalimat tertentu dalam materi, menampilkan file multimedia (audio dan video) yang dapat diputar. Hal tersebut sangat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih baik dan lebih cepat.
- 5) Ukuran fisik kecil, sehingga dia dapat disimpan dalam penyimpanan data (hardisk, cd-room dan dvd) dalam format kompak. Puluhan bahkan ratusan, buku dapat disimpan dalam sebuah dvd sehingga tidak mengambil banyak tempat (ruangan yang besar).<sup>17</sup>

### **c. Kelebihan dan kekurangan digital book**

Seperti halnya buku cetak seperti biasa, digital book/ buku digital juga memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Adapun kelebihan dan kekurangannya antara lain:

---

<sup>17</sup>Basman Tompo *Cara Cepat Membuat Buku Digital Android* (Malang:Matsnuepa Publishing 2017) 6-8

Kelebihan pengembangan digital book ini antara lain:

- 1) Mudah dibawa karena berbentuk soft copy yang dapat digunakan pembaca dalam elektronik portable.
- 2) Tidak berat, digital book hanya perlu dimasukkan ke dalam folder didalam elektronik portable, jadi yang dibawa hanya perangkat digital portable
- 3) Mudah digandakan, digital book mudah untuk dicopy dengan gratis sehingga akan menghemat biaya dan akan mendukung kebutuhan belajar.
- 4) Hemat kertas, dalam era global warming berarti kita telah mendukung go green yang masih di usung pada masa kini.<sup>18</sup>

Selain memiliki kelebihan, buku digital juga memiliki beberapa kekurangan yang menjadikan buku tersebut kurang diminati. Beberapa Kekurangan digital book antara lain sebagai berikut:

- 1) Ketergantungan pada baterai. Membaca buku digital tentunya memerlukan alat elektronik yang tidak terlepas dari adanya baterai dan listrik. Begitu listrik mati dan tidak ada baterai cadangan maka kegiatan membaca pun terhenti.

---

<sup>18</sup> Yusnimar, E-Book Dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Jakarta, *Al-Maktabah* 13, no. 1 (2014) 39.

- 2) Mudah dibajak. Sifatnya yang sangat praktis tentunya memiliki kemudahan untuk dilakukan penggandaan atau pembajakan.
- 3) Gangguan pada mata. Keseringan membaca buku digital pada gadget akan berpengaruh pada mata karena radiasi atau pencahayaan.<sup>19</sup>

### **3. Flip Pdf Professional**

#### **a. Pengertian Flip Pdf Professional**

Pembuatan media pembelajaran dan bahan ajar berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/*software* yang bersifat *open source*. Salah satu Perangkat lunak tersebut adalah *Flip Pdf Professional* yang merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital yang berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet.

Flip Pdf Professional adalah program yang sangat profesional untuk membantu mengkonversi file PDF biasa menjadi buku elektronik dengan animasi dan suara, serta membalik

---

<sup>19</sup>Basman Tompo *Cara Cepat Membuat Buku Digital Android* (Malang:Matsnuepa Publishing, 2017) 9

halaman yang menakjubkan.<sup>20</sup> Flip Pdf Profesional juga merupakan pembuat buku flip yang kaya fitur yang kuat dengan fungsi edit halaman. Dengan Flip Pdf Professional, dapat membuat buku dengan menginspirasi untuk ditampilkan lebih praktis di iPad, iPhone, perangkat android, dan desktop.<sup>21</sup> Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif. Teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik

Pada *Flip Pdf Professional* kita dapat menambahkan file-file gambar, pdf, swf, hyperlink, flash dan file video berformat FLV, MP4 dan video YouTube. Sedangkan keluaran atau *output* dari *software* ini dapat berupa HTML, EXE, APP, FBR. *Output TI Flash* membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan untuk mengupload ke *website* untuk dilihat secara *online*. *Output* sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD. *Output* berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, Android dan lain-lain.<sup>22</sup> Dan *Output* berupa FBR dapat dengan mudah dikirim dan dibaca secara *offline* melalui *flip reader tool*.

---

<sup>20</sup> Islah Khalifah, dkk *Panduan Praktis Pembuatan E-Book menggunakan Flip Pdf Profesional* (Bogor:Halaman Moeka 2020), 11

<sup>21</sup> Adam Mudinillah, *Software Untuk Media Pembelajaran Dengan Link Download Aplikasi* (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani,2021), 104

<sup>22</sup>Dony Sugianto, dkk. *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. INVOTEC, Volume IX, No.2*, (Bandung FPTK. UPI,2013) 103-104

Dengan desain dan fitur tersebut proses pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan tujuan pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada peserta didik yang mampu belajar mandiri. Diantaranya yang berawal dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menuju perubahan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik harus betul-betul memaksimalkan bahan pembelajaran yang sudah didesain dengan mengintegrasikan bahan pembelajaran, panduan belajar, dan petunjuk untuk tutor.

#### **b. Kelebihan dan kekurangan Flip Pdf Profesional**

Terapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Flip Pdf Profesional* versi 2.4.6.8. Adapun Kelebihan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penerbitan Interaktif (menambahkan video, gambar, tautan dan lainnya).<sup>23</sup>

*Flip Pdf Profesional* dapat memberikan solusi penerbitan sepenuhnya melibatkan pembaca dengan media yang interaktif. Dapat dengan mudah memasukan media

---

<sup>23</sup> Islah Khalifah, dkk *Panduan Praktis Pembuatan E-Book menggunakan Flip Pdf Profesional* (Bogor:Halaman Moeka 2020) 19-21

dengan cara menyeret dan mengklik ke halaman buku sehingga dapat membuat suasana seperti kehidupan nyata

- 2) Terbitkan *online* atau untuk *Mac*, *Ponsel*, *CD*, dan *Email*

*Flip Pdf Professional* memberikan kemudahan untuk membagikan *Digital Book* dalam *format HTML* secara online. Sehingga dapat dilihat melalui komputer atau *handphone* dimana saja dan kapan saja yang tersambung dengan internet. Dapat mendistribusikan publikasi melalui *Email*, *CD/DVD* atau dalam format *ZIP / EXE*, *Mac App*, *FBR* atau diponsel (*iPad*, *iPhone* dan *Android*).

- 3) Berbagai *template*, tema, adegan, latar belakang dan *plugin*.

*Flip Pdf Professional* memiliki beragam *template* yang berbeda untuk menyajikan *flipbook* dan dapat disesuaikan dengan *Digital Book / eBook* yang akan dibuat.

- 4) Mendukung jejaring sosial.<sup>24</sup>

*Flip Pdf Professional* dapat membantu membagikan *digital book / ebook* yang telah dibuat melalui *Facebook* dan *Twitter* atau mengirim tautan melalui email.

---

<sup>24</sup> Islah Khalifah, dkk *Panduan Praktis Pembuatan E-Book menggunakan Flip Pdf Professional* (Bogor:Halaman Moeka 2020) , 22

Selain memiliki kelebihan, *digital book* menggunakan *Flip Pdf Professional* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Proses konversi berjalan lambat.
- 2) Siswa belum terbiasa membaca dengan menatap kilapan cahaya yang keluar dari monitor atau *handphone* sehingga akan melelahkan penglihatan bagi sebagian siswa
- 3) Hanya dapat dilihat secara *offline* melalui komputer, dan tidak dapat dilihat secara *offline* melalui *handphone*.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran ini dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Kegunaan lain dari penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik.

#### **4. Motivasi Belajar**

##### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Kata Motivasi berasal dari bahas latin, *movere* yang berarti bergerak atau bahasa inggrisnya *to move*. Motif diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif tidak berdiri



sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor lain baik faktor eksternal maupun internal. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi.<sup>25</sup>

Menurut Djamarah (2017:148) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sardiman (2018:75) mengatakan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut Uno (2013:23) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu<sup>26</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan yang timbul dari dalam atau dari luar seseorang yang akan mempengaruhi keinginan untuk belajar, dan suatu usaha yang dengan sadar untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

---

<sup>25</sup> Afi Parnawi *Psikologi belajar* (Yogyakarta: Deepublish,2019) , 66

<sup>26</sup> Endang Titik Lestari *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish,2020) , 5

## **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Selain sebagai pendorong aktivitas belajar, Motivasi di jadikan sebagai pendorong yang berperan sebagai penggerak yang melepaskan suatu energi, Menentukan arah dan menyeleksi suatu perbuatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Winansih (2009:111) memberikan tiga fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisih perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.<sup>27</sup>

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

Motivasi merupakan sumber kekuatan dalam belajar dan pembelajara, motivasi ini membuat peserta didik untuk melakukan suatu perubahan menuju kearah yang lebih baik lagi. Motivasi belajar ada dua jenis, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi ini tumbuh dan berkembang dalam diri

---

<sup>27</sup> Kompri *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya 2015) 237

seseorang yang di pengaruhi oleh individu itu sendiri dan dari lingkungan luar.

- 1) Motivasi Instrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri seseorang sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>28</sup> dalam aktivitas belajar motivasi instrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang memiliki motivasi instrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan berguna di masa kini maupun di masa yang akan datang.
- 2) Motivasi Ekstrinsik, merupakan kebalikan dari motivasi instrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif karena ada rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman.<sup>29</sup> Misalnya, siswa belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai baik. Guru memberikan hadiah untuk siswa yang mau mengerjakan tugas dengan baik dan lainnya.

---

<sup>28</sup> Afi Parnawi *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Deepublish,2019) 68

<sup>29</sup> Kompri *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya 2015) h232

#### **d. Bentuk-bentuk motivasi dalam belajar**

Terdapat beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Diantaranya yaitu:

1) Memberi angka

Angka merupakan simbol dari hasil nilai belajarnya. Banyak siswa belajar, yang penting dan terutama yaitu mendapatkan nilai yang baik. Sehingga kebanyakan siswa mengejar nilai ulangan atau nilai rapor yang tinggi dan baik.<sup>30</sup>

2) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau cenderamata.

3) Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong peserta didik agar semangat belajar.

4) Pujian

Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik. Guru dapat

---

<sup>30</sup> Endang Titik Lestari *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 12

memberikan pujian untuk memuji keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan tugas sekolah dengan baik.

#### 5) Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan atau mengenang beberapa aktivitas tanpa asa yang menyuruh. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena ada daya tarik baginya.

#### 6) Sikap

Sikap merupakan penentu dalam tingkah laku manusia, sebagai reaksi sikap selalu berhubungan dengan dua hal yaitu suka dan tidak suka.<sup>31</sup>

### **5. Konsep Pembelajaran SKI**

#### **a. Pengertian Mata Pelajaran SKI**

Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar.<sup>32</sup> Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada

---

<sup>31</sup> Afi Parnawi *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Deepublish,2019) 71-74

<sup>32</sup> M andi setiawan *Belajar dan Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia,2017) 20-21

suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.<sup>33</sup> Dalam pembelajaran ini terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan yang didasarkan pada lingkungan belajar dan kondisi siswa.

Sedangkan Sejarah Kebudayaan Islam, terdiri dari tiga kata, yaitu “*Sejarah*” yang berasal dari Bahasa arab yaitu “*syajarah* dan *syajara*” yang berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga dan buah. Adapun menurut istilah, sejarah berarti ilmu yang mempelajari dan menerjemahkan informasi dari laporan dan catatan yang dibuat oleh seseorang, keluarga dan komunitas tertentu.<sup>34</sup> dalam definisi umum sejarah bisa di sebut “*History*” yang dapat di artikan sebagai kejadian atau peristiwa pada masa lampau yang terkait dengan kehidupan manusia. Dan ilmu yang membahas tentang kejadian-kejadian/ peristiwa itu di sebut ilmu sejarah.

---

<sup>33</sup> Moh suardi *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish,2018), 7

<sup>34</sup> Suhada *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)* (Tangerang Selatan: Yapin an Namiyah, 2017) ,12-13

Sedangkan Kebudayaan berasal dari Bahasa Sansakerta “*Buddhayah*” yang merupakan bentuk jamak dari “*budhi*” atau “*akal*”. Maka dapat diartikan kebudayaan ini merupakan cara berpikir dan cara merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan sekelompok manusia yang membentuk kesatuan social (masyarakat) dalam suatu ruang dan waktu.<sup>35</sup> Adapun pengertian islam adalah agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SKI ini merupakan pembelajaran yang merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang di bantu dengan sumber belajar dan lingkungan belajar yang membahas tentang dasar-dasar atau ide pokok untuk mengajarkan dan menanamkan pengetahuan serta pendidikan tentang perjalanan dan perkembangan berbagai kebudayaan umat islam pada masa lampau.

Sedangkan mata pelajaran SKI ini merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-islam, sejarah kelahiran

---

<sup>35</sup>Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* ( Jakarta: Ebooksia Publisher,2018), 43

dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, masa khulafaurrasyidin, sampai dengan perkembangan kebudayaan islam di indonesia.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran SKI**

Dari pengertian mata Pelajaran SKI di atas, terdapat beberapa tujuan dari pembelajaran SKI tersebut, diantaranya :

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban umat islam masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peseta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah ( islam ), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengkaitkannya denga



fenomenal sosial, budaya, politik ekonomi, iptek, dan seni dan lain -lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>36</sup>

### **c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI**

Ruang lingkup mata pelajaran SKI dapat di klasifikasikan menjadi beberapa bagian, diantaranya :

- a. Dakwah Nabi Muhammad SAW pada periode Mekkah dan Madinah ini ditandai dengan perjuangan Nabi Muhammad sebelum masa kerasulan dan saat masa kerasulan dalam menyampaikan dakwah islam baik secara sembunyi - sembunyi maupun terang – terangan.
- b. Kepemimpinan umat islam setelah nabi wafat yang di tandai dengan pengangkatan empat sahabat rasul untuk memimpin umat islam dan sistem pemerintahan islam.
- c. Perkembangan islam periode klasik atau zaman keemasan (650-1250 M) merupakan masa permulaan islam yang ditandai dengan lahirnya dinasti bani umayyah di damaskus, dinasti abbasiyah di Baghdad, dinasti bani umayyah II di Andalusia

---

<sup>36</sup> <https://mlatifbasafi.blogspot.com/2018/11/tujuan-dan-fungsi-pembelajaran-ski.html?m=1> . Tujuan dan fungsi pembelajaran SKI sejarah Kebudayaan Islam. diakses pada tanggal 21 April 2021 , pukul 13 : 31 )

sampai hancurnya dinasti bani Abbasiyah IV yang sering disebut sebagai masa disintegrasi.

- d. Perkembangan islam pada abad pertengahan atau zaman kemunduran (pada tahun 1250 – 1800 M), yang di bagi kedalam dua fase kemunduran yaitu pada tahun 1250 – 1500 M yang di tandai dengan hancurnya kerajaan islam oleh serangan bangsa mongol dan pada tahun 1500 – 1800M yang di mulai dengan zaman kemajuan kerajaan utsmani, safawi dan Persia dan kerajaan Mughal di india sampai zaman kemunduran tiga kerajaan ini.
- e. Perkembangan islam pada abad modern atau zaman kebangkitan ( pada tahun 1800 M sampai sekarang ) ditandai dengan lahirnya para tokoh pembaharu islam dengan segala macam bentuk pemikiran dan kontribusinya terhadap perkembangan islam.
- f. Perkembangan islam di Indonesia, di tandai dengan proses masuknya islam di Indonesia, pertumbuhan dan perkembangan kerajaan islam di Indonesia, lahirnya ulama-ulama di Indonesia,

peranan walisongo dalam penyebaran islam dan sejarah berdirinya organisasi keislaman.<sup>37</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat disajikan sebagai berikut, diantaranya;

- A. Elok Fa'iqotul Himmah (2019) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Menggunakan *Flip Pdf Profesional* Pada Materi Suhu Dan Kalor” jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan model Borg and Gall Pada penelitian ini, penilaian e-modul menggunakan *flip pdf profesional* pada materi suhu dan kalor secara keseluruhan menurut validator ahli media, ahli materi dan ahli agama sangat baik. Dari penerapan e-modul tersebut diketahui hasil yang signifikan terhadap peserta didik dengan nilai persentase uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan adalah sebesar 88,15% dan 88,03% dan hasil mengidentifikasi bahwa penggunaan e-modul menggunakan *flip pdf profesional* pada materi suhu dan kalor ini sangat baik.
- B. Pixyoriza (2018) dalam penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis *Problem Solving*” jenis penelitian yang digunakan

---

<sup>37</sup> Marqiyah Siti, *Hubungan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan kecerdasan kognitif siswa kelas XII MA* (Jakarta : Al-falah, 2008), 34 .

yaitu R&D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pada penelitian pengembangan *digital book* telah di validasi ahli media dan ahli materi dengan mencapai kriteria sangat layak. Uji coba kemenarikan media pembelajaran *digital book* dilakukan di tiga sekolah yaitu MTsN 2 Bandar Lampung, SMPN 2 Bandar Lampung dan SMPN 36 Bandar Lampung. Dari ketiga sekolah tersebut memperoleh kriteria sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

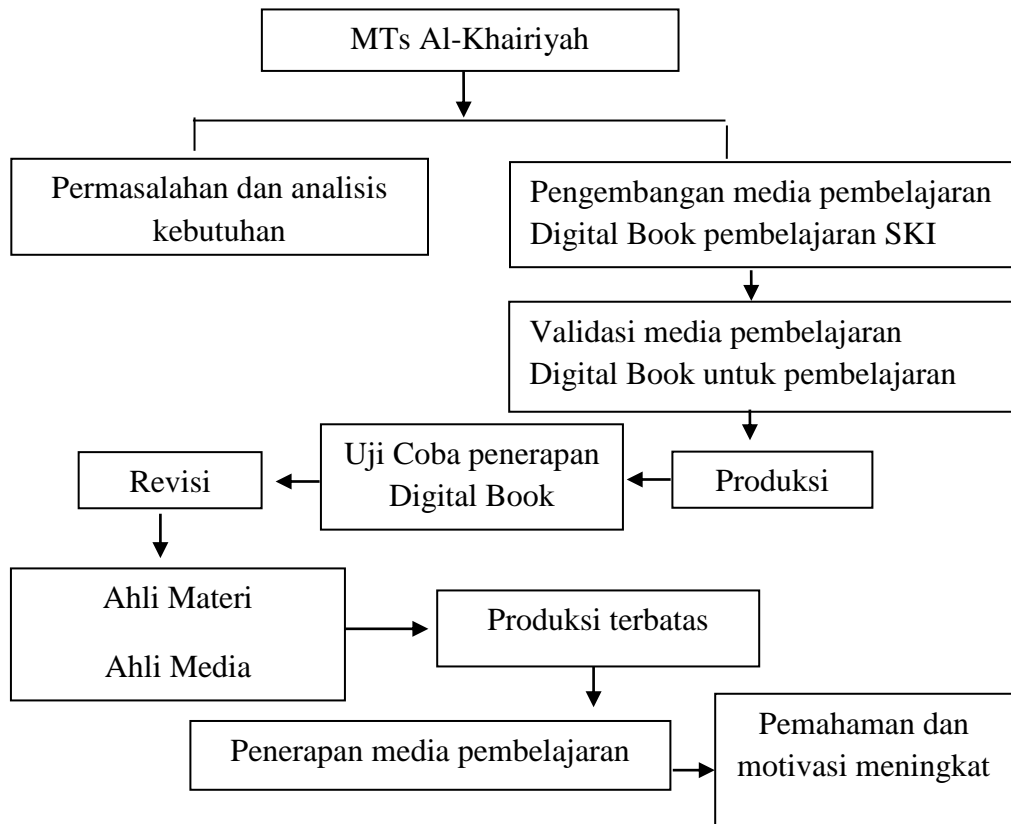
### **C. Kerangka Berpikir**

Proses pembelajaran SKI di MTs Al-Khairiyah Kalodran terdapat beberapa kendala yang mana kendalanya terdapat pada media pembelajaran yang kurang dikembangkan sehingga dalam proses pembelajaran kurang menarik, cenderung monoton dan menjadikan motivasi belajar peserta didik terhitung rendah. Padahal alat dan media sudah tersedia untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Terdapat beberapa informasi yang diperoleh bahwa bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik hanya buku cetak berupa LKS. Keterbatasan LKS menyulitkan siswa untuk belajar terutama di masa pandemi Covid-19 ini. Dengan menggunakan bahan ajar cetak selama pembelajaran,

cenderung membuat peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kecenderungan sifat pasif peserta didik akan mengakibatkan tidak terjadinya umpan balik antara peserta didik dan pendidik yang akhirnya menjadikan pembelajaran tidak menyenangkan dan menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Dimasa pandemi Covid-19 ini tentu membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja. Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Digital book* yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI. Buku digital ini memberikan evaluasi untuk mendiagnosis kelemahan peserta didik agar diperbaiki dan memberi kesempatan yang sebanyak-banyaknya kepada peserta didik untuk mencapai hasil yang setinggi-tingginya. *Digital book* didesain sedemikian rupa dengan memadukan berbagai media agar dapat melakukan perintah balik dengan pengguna untuk melakukan aktivitas dan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Selain itu *Digital book* yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi ini berfungsi sebagai sarana belajar yang mandiri, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuannya dan dapat di akses dimana saja dan kapan saja menggunakan laptop atau handphone.

Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>38</sup> Bila hipotesa yang diberikan ternyata tidak sesuai dengan kenyataan maka hipotesis tersebut ditolak dan begitu juga sebaliknya, apabila anggapan tersebut sesuai dengan

<sup>38</sup>Erwin Widiasworo *Mahir Penelitian Pendidikan Modern* (Yogyakarta: Araska Publisher, 2018), 74

kenyataan maka hipotesis yang diajukan diterima. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Flip Pdf Professional* dengan Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran SKI.

Ho: Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Flip Pdf Professional* dengan Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran SKI.