

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Konsep Tentang Media Pembelajaran

###### a. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima (Ismail, 2020). *Assosiation of Education and Communication Technology (AECT)* di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne, memberi definisi media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Briggs menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta rangsangan peserta didik untuk belajar. *National Education Assosiation (NEA)* memiliki definisi yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya (Arief, 2009).

Sebagai kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan pengirim pesan untuk menyampaikan pesannya kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi adanya proses belajar (Subhan, 2013).

Hakekat Media Pembelajaran Mapel ISMUBA Heinich menjelaskan bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Rumainur, 2016).

Menurut Gerlach & Ely menjelaskan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Gagne & Briggs secara implisit menguraikan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang dapat terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video recorder*, film, gambar, grafik, ataupun computer (Azhar Arsyad, 1997).

Merujuk berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan dalam rangka mengkomunikasikan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran yang mampu membuat siswa mudah memperoleh pemahaman. Dalam hal ini siswa memiliki kesadaran akan pentingnya mata pelajaran ISMUBA (Handayani et al., 2019).

Proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, ada dua hal yang terkait antara satu sama lain yaitu metode

mengajar dan media pembelajaran. kemampuan pendidik dalam metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. media pembelajaran digunakan untuk mempengaruhi kondisi dan iklim belajar yang diciptakan guru.

Seiring dengan hal tersebut, Levie & Lentz mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya visual, yaitu : (1) fungsi atensi, yaitu media visual merupakan inti yang menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan menyertai teks materi pelajaran; (2) fungsi afektif, yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks bergambar; (3) fungsi kognitif, ialah media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami, mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; (4) fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali (Nana Sudjana, 1991) .

Media pembelajaran berguna untuk membawa informasi atau pesan dari pengirim menuju penerima pesan. Sedangkan manfaat media

dalam pembelajaran sangat besar baik bagi pengirim pesan atau guru maupun bagi siswa.

Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yang meliputi (1) benda untuk didemonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) film bersuara, (7) mesin belajar. (Teni Nurrita, 2018) Menurut Gagne ketujuh klasifikasi tersebut, dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar serta penarik minat belajar.

Pembagian media pembelajaran dibagi tiga ranah. Ranah yang menekankan indra pendengaran (*audio*), ranah yang menekankan indra pengelihatan (*visual*), serta gabungan antara suara dan tampilan (*audio visual*). Yang dipakai dalam penelitian ini adalah gabungan antara suara dan tampilan (*audio visual*) (Sanaky, 2013).

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran dan Pemilihannya**

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad memiliki tiga ciri yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dalam pembelajaran serta apa saja peran media dalam proses pembelajaran (Yaumi, 2018).

##### **1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media pembelajaran dalam menyimpan, merekam, melestarikan suatu kejadian (peristiwa) yang berbentuk suatu objek. Suatu peristiwa dapat direkam melalui

amera video, tape, dan sebagainya untu kemudian bisa diperlihatkan kembali.

## 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu peristiwa (kejadian) bisa saja dimanipulasi, hal ini tentu saja sangat membantu perkembangan dalam pendidikan. Misalnya perkembangan suatu larva kupu-kupu, kita tidak perlu menunggu sehari-hari untuk melihat perubahan larva menjadi kupu-kupu. Penggunaan media recording yang memakai teknik pengambilan gambar time lapse dapat menyajikan perkembangan larva menjadi kupu-kupu hanya dalam beberapa menit. Sehingga dapat menghemat waktu dalam waktu yang relative pendek.

## 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan kita melihat peristiwa secara langsung pada tempat lain dalam waktu yang bersamaan. Sebagai contoh siaran langsung pertandingan sepak bola. Meski kita tidak datang ke tempat pertandingan tersebut namun kita bisa dengan mudah menyaksikannya melalui televisi.

Dari ketiga ciri yang telah dijelaskan diatas, kita ketahui bahwa media memiliki ciri utama, yaitu dapat menyimpan data yang dapat ditampilkan kembali, dapat memanipulasi data serta menyajikannya dengan lebih cepat, serta dapat menyajikan secara bersamaan dalam waktu yang sama meski di lokasi yang berbeda.

Kriteria pemilihan media bersumber pada konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Untuk itu ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media (Ismail, 2020).

- a) Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan dan secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan melalui bentuk tugas yang harus dikerjakan peserta didik seperti menghafal serta melakukan kegiatan yang melibatkan pemahaman konsep atau hubungan perubahan, dan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkat lebih tinggi.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, atau generalisasi. Media yang berbeda misalnya film dan grafik membutuhkan symbol dan ode yang berbeda. Oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.
- c) Praktis, luwes dan bertahan. Penggunaan media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun pendidik agar menggunakan dan memilih media yang ada, mudah diperoleh, ekonomis, serta mudah dibuat oleh pendidik.

Media yang dipilih sebaiknya juga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta mudah dipindahkan atau dibawa kemanapun.

- d) Pendidik terampil menggunakan media. Ini merupakan salah satu riteria utama. Sebab apapun wujud media itu, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menggunakannya.
- e) Pengelompokan sasaran. Media yang berlaku untuk kelompok besar belum tentu digunakan pada kelompok kecil atau individu. Ada media yang tepat digunakan untuk kelompok kecil, kelompok besar, serta perorangan.
- f) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual dalam slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

### **c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran.**

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Amir Hamzah Sulaiman digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu (Suharti et al., 2020).

- 1) Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi atau suara, seperti kaset, *tape recorder* serta radio.
- 2) Alat-alat visual, yang meliputi .
  - 1) Alat visual dua dimensi, yang terdiri dari .

- a) Alat visual dua dimensi pada bidang transparan. Contoh : *slide, film strip*, lembar transparan.
- b) Alat visual dua dimensi pada bidang tak transparan. Seperti : gambar di atas kertas, lembaran buku, grafik, foto, poster, bagan, gambar kartun, dan sebagainya.
- 2) Alat visual tiga dimensi, seperti : bak pasir, diorama, model specimen, dan benda asli.
- 3) Alat-alat audio visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan suara dan gambar dalam satu unit. Seperti : computer, televisi, dan film suara.

Sementara itu, Seels dan Glasgow mengelompokkan berbagai jenis media dari segi perkembangan teknologi ke dalam kategori luas, yaitu pilihan media teknologi mutakhir dan pilihan media tradisional (Syamsuar & Reflianto, 2019).

- a. Pilihan Media Teknologi Mutakhir, yang terdiri dari .  
Media berbasis mikro prosesor, meliputi : *computer assisted instruction, compact disc, hypermedia*, system tutor intelijen, permainan computer.
- b. Pilihan Media Tradisional, yang terdiri dari .
  - 1) Visual yang tak diproyeksikan, meliputi : gambar, poster, foto, grafik, diagram, pameran, papan info dan charts.
  - 2) Visual diam yang diproyeksikan, meliputi : proyeksi *opaque* (tidak tembus pandang), proyeksi *overhead, slides, film strips*.

- 3) Penyajian multimedia, meliputi : *multi-image*, *slide* plus suara.
- 4) Audio, meliputi : pita kaset, rekaman piringan, *reel*, *cartridge*.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan, meliputi : film, televise, video.
- 6) Cetak, meliputi : buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan, meliputi : teka-teki, permainan papan, simulasi.
- 8) Realia, meliputi : model, *specimen*, *manipulative* (boneka, peta).

#### d. Fungsi Media Pembelajaran

- 1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar.

Sumber belajar pada hakikatnya merupakan suatu omponen sitem instruksional yang meliputi orang, pesan, alat, teknik, dan lingkungan. Dengan kata lain, sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik dan memungkinkan memberi kemudahan pada proses belajar (Santosa, 2021).

- 2) Fungsi Semantik.

Yakni kemampuan media dalam menambah kosa kata (*symbol verbal*) yang makna atau maksudnya benar-benar bisa dipahami peserta didik. Jika sebuah kata merujuk pada satu peristiwa, sifat sesuatu, tindakan, hubungan konsep, dan lain-lain, misalnya kata iman, akhlak, etika, atau tanggung jawab maka masalah

komunikasi verbal menjadi sangat rumit. Namun apabila seorang guru kreatif dalam menggunakan media, maka hal tersebut dapat diatasi. Misalkan dengan memberikan penjelasan melalui bahasa dramatisasi, simulasi, cerita mendongeng, cerita bergambar dan lain sebagainya (Baidarus et al., 2020).

### 3) Fungsi Manipulatif.

Fungsi ini didasarkan pada karakteristik umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan. Pertama, mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Seperti kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, kemudian media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dan sebagainya. Kedua, mengatasi keterbatasan inderawi manusia. Salah satunya membantu peserta didik dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil (Magdalena, 2021).

### 4) Fungsi Psikologis.

#### a) Fungsi Atensi.

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam system saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang dating. Dengan adanya saraf penghambat ini para peserta didik dapat

memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggap menarik.

b) Fungsi Afektif.

Fungsi Afektif, yakni mengunggah emosi, perasaan, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu.

c) Fungsi Kognitif.

Peserta didik yang belajar menggunakan media, akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek tersebut berupa benda, orang, serta kejadian atau peristiwa. Objek-objek tersebut direpresentasikan dalam diri seseorang melalui tanggapan, lambing, atau gagasan, yang –dalam psikologi– semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

d) Fungsi Imajinatif.

Media pembelajaran dapat mengembangkan dan meningkatkan majinasi peserta didik. Imajinasi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau reasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk khayalan yang didominasi kuat sekali oleh pikiran autistik.

e) Fungsi Motivasi.

Motifasi merupakan seni mendorong peserta didik agar terdorong melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari luar yang dalam hal ini adalah pendidik untuk mendorong, mengaktifkan serta menggerakkan peserta didiknya untuk ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Saifuddin, 2022).

#### 5) Fungsi Sosio-Kultural.

Fungsi media dilihat dari sosio-ultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Sebab bukan hal yang mudah memahami peserta didik yang memiliki jumlah yang cukup banyak. Mereka memiliki karakteristik yang berbeda, terlebih jika dihubungkan dengan adat, lingkungan, keyakinan, pengalaman dan lain-lain. Sedangkan disisi lain, kurikulum dan materi ajar ditentukan dan diberlakukan sama untuk setiap peserta didik. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, sebab media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Idrus, 2018).

## 2. Tinjauan tentang *Power Point*.

### a. Pengertian *Power Point*.

*Microsoft Office Power Point* atau biasa disebut *power point* adalah sebuah program computer untuk presentasi yang

dikembangkan oleh Microsoft dan ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. *Microsoft Power Point* berjalan diatas computer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan system operasi *Apple Mac Os*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas system operasi *Xenix*. *Microsoft Power Point* ini sering digunakan di kalangan perkantoran, pendidikan, dan masyarakat umum (Ismail, 2020).

#### **b. Power Point sebagai Media Presentasi**

Power point merupakan salah satu program yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, serta relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (*data storage*). *Power point* dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan yaitu .

- a) *Personal Presentation* : pada umumnya power point sering digunakan di dalam kelas klasikal learning seperti kuliah, seminar, *training*, *workshop*, dan sebagainya. Pada penyajian ini power point digunakan sebagai alat bantu bagi instruktur/pendidik untuk presentasi menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan bantuan media *power point*. Dalam hal ini kontrol pengajaran terletak pada pendidik atau instruktur.

- b) *Stand Alone* : pada pola penyajian ini, *power point* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun *power point* mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram.
- c) *Web Based* : pada pola ini *power point* dapat diformat menjadi file web (html) sehingga program yang muncul berupa *browser* yang dapat menampilkan internet. Hal ini ditunjang dengan adanya fasilitas *power point* untuk mempublish hasil pekerjaan kita menjadi web. Selain itu beberapa pengembang multimedia telah membuat *software-software* yang dapat mengubah file *power point* menjadi file *exe* atau *swf*. Sehingga dengan eksistensi tersebut program presentasi kita aman dari plagiasi dan manipulasi karena tidak dapat dimodifikasi dan ukuran file yang lebih kecil (Andriani, 2016).

### **3. Tinjauan tentang Motivasi Belajar.**

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

Motivasi merupakan istilah yang lebih umum yang menunjuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, serta tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan (Parnawi, 2019).

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan *energy* dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan *energy* yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergelayut dengan gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua itu didorong karena adanya tujuan, kebutuhan dan keinginan (Tafonao, 2018).

Pengertian lain menyebutkan bahwa motivasi merupakan penggerak atau dorong-dorong yang terdapat dalam diri manusia yang dapat menimbulkan, mengarahkan, serta mengorganisasikan tingkah lakunya. Hal ini terkait dengan upaya untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan, baik kebutuhan fisik maupun psikis (Wahyugi & Fatmariza, 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu perbuatan atau kegiatan tertentu dengan disertai rasa semangat, sehingga seseorang dapat mencapai tujuan sebab motivasi tersebut.

Berkaitan dengan pembelajaran, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan

belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan belajar yang diharapkan (Sidik & Sobandi, 2018).

Jadi, motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul untuk mewujudkan keinginan belajar demi mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Seperti belajar arena ingin mendapat nilai atau prestasi yang bagus dan sebagainya.

#### **b. Indikator Motivasi**

Adapun indikator dalam motivasi belajar adalah : memiliki semangat belajar tinggi, memiliki rasa percaya diri, memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, serta memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.

#### **c. Jenis Motivasi Belajar**

Dilihat dari jenisnya, maka motivasi belajar memiliki dua jenis. Motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang atau disebut motivasi ekstrinsik (Parnawi, 2019).

##### **1) Motivasi Intrinsik**

Motivasi intrinsik menurut Winkel adalah motivasi yang timbul dalam diri seseorang tanpa bantuan orang lain. Sedangkan menurut Syaiful Djamarah motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang. Sebagai kesimpulan, motivasi intrinsik adalah motivasi yang

timbul dari dalam diri seseorang tanpa rangsangan dari luar (Fithri, 2015).

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar diri seseorang. Motivasi belajar terjadi apabila seseorang menempatan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Misalnya, peserta didik belajar karena ingin mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya, seperti ingin mendapat nilai yang tinggi, gelar, kehormatan dan sebagainya.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan atau tidak baik dalam pendidikan. Sebaliknya motivasi ini diperlukan agar peserta didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan oleh pendidik agar peserta didiknya termotivasi untuk belajar. Seorang pendidik yang berhasil adalah pendidik yang pandai membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya (Idrus, 2018).

### **d. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar**

Motivasi memiliki peran penting dalam belajar seseorang. Tidak ada seseorang yang belajar tanpa motivasi. Untuk itu peranan motivasi harus lebih optimal. Prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus

diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Adapun prinsip-prinsip motivasi dalam belajar yaitu (Rahmat, 2021).

- 1) Motivasi sebagai penggerak dasar yang mendorong aktivitas belajar. Seseorang belajar karena ada yang mendorong untuk melakukannya. Motivasi adalah dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar.
- 2) Motivasi intrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar. Disebabkan efek dari motivasi ekstrinsik menyebabkan ketergantungan peserta didik terhadap segala sesuatu diluar dirinya.
- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada motivasi berupa hukuman. Motivasi pujian diberikan ketika peserta didik mendapat sesuatu yang baik. Sementara motivasi hukuman diberikan kepada peserta didik untuk memberhentikan perilaku negative peserta didik.
- 4) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakuan. Sebab dia yakin bahwa belajar bukanlah sesuatu yang sia-sia.
- 5) Motivasi hubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh peserta didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itu peserta didik belajar. Peserta didik giat belajar untuk

memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

6) Motivasi melahirkan prestasi belajar.

Tinggi atau rendahnya motivasi selalu mempengaruhi prestasi belajar. Untuk itu motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang.

**e. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi mempunyai peranan penting dalam aktivitas belajar seseorang. Sebagaimana dijelaskan oleh Rosmalina Wahab bahwa terdapat tiga fungsi motivasi belajar, yaitu : motivasi sebagai penggerak perbuatan, motivasi sebagai pendorong perbuatan, dan motivasi sebagai pengarah perbuatan (Parnawi, 2019). Sebagaimana penjelasan di bawah ini .

1) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Golongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap peserta didik merupakan suatu kekuatan yang tidak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisis.

2) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya seorang peserta didik tidak memiliki hasrat untuk belajar. Akan tetapi karena ada sesuatu yang dicari maka muncul minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan keinginan tahunya terhadap apa yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui tersebut

akhirnya mendorong peserta didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Sikap itulah yang mendorong peserta didik kearah sejumlah perbuatan dalam belajar.

### 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Peserta didik yang memiliki motivasi dapat menyelesaikan mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang sebaiknya diabaikan. Sesuatu yang dicari peserta didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar tersebut sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar

## 4. Tinjauan tentang Prestasi Belajar

### a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan. Menurut Gagne, prestasi adalah penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran tertentu yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor (Indonesia, 2008).

Keberhasilan peserta didik dalam proses belajarnya dapat dilihat dari prestasi yang dicapai dalam kurun waktu tertentu, dalam hal ini dapat dilihat dari nilai yang dibukukan dalam bentuk buku laporan pendidikan atau raport. Dengan demikian besar kecilnya nilai yang diperoleh menunjukan besar kecilnya prestasi yang dicapai.

Sementara pengertian belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman (Mursyidi, 2019). Menurut Muhibbin Syah belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interasi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Indonesia, 2008).

Menurut H.M. Arifin, belajar adalah suatu kegiatan anak didik dalam menerima, menanggapi serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh pendidik yang berakhir pada kemampuan peserta didik menguasai bahan pelajaran yang disajikan (Arifin, 1978). Sementara itu Nana Sujana berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dimana perubahan tersebut dapat menunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman setiap tingkah laku, kecakapan atau kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain-lain yang ada pada diri individu (Baroroh, 2004).

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terus menerus pada seseorang hingga mengalami perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Baik pada keterampilan, kemampuan ataupun sikapnya sebagai hasil belajar. Tentu saja perubahan yang senantiasa bertambah baik.

## **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Tingkah intelegensi (kecerdasan) peserta didik memang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Namun hal itu bukanlah faktor utama. Ada faktor-faktor lain yang mendukung prestasi belajar yang diperoleh peserta didik.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang (peserta didik) sebagai mana pendapat H.M. Alisuf Sabri dibagi menjadi dua, yaitu .

### **a. Faktor Internal Peserta Didik**

- 1) Factor fisiologis peserta didik, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor psikologis peserta didik, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan (bahan apersepsi) yang dimiliki peserta didik.

### **b. Faktor Eksternal Peserta Didik**

- 1) Faktor lingkungan peserta didik. Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, malam), letak sekolah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

- 2) Faktor instrumental, antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pengajar, media pengajaran, guru dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi belajar mengajar (Alisuf Sabri, 2010).

Sedangkan M. Dalyono berpendapat bahwa ada 2 faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar, yaitu .

- a. Faktor internal, yang meliputi .

- 1) Kesehatan jasmani dan rohani

Orang yang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat. Orang yang badannya sakit akibat penyakit-penyakit kelelahan tidak akan dapat belajar dengan efektif. Cacat fisik juga mengganggu hal belajar. Demikian pula gangguan serta cacat-cacat mental pada seseorang sangat mengganggu hal belajar yang bersangkutan. Bagaimana orang dapat belajar dengan baik apabila ia sakit ingatan, sedikit frustrasi atau putus asa (Syam et al., 2022).

- 2) Intelegensi

Intelegensi pada umumnya diartikan dengan kecerdasan.

Dalam proses belajar tingkat intelegensi peserta didik sangat berpengaruh terhadap prestasi peserta didik. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kecerdasan peserta didik, semakin besar peluang peserta didik berhasil dalam proses pelajarannya (Eryadini et al., 2020).

### 3) Bakat

Bakat adalah potensi atau kemampuan. Orang tua kadang-kadang tidak memperhatikan faktor bakat ini. Sering anak diarahkan sesuai dengan kemampuan orang tuanya. Seorang anak yang tidak berbakat teknik tetapi karena keinginan orang tuanya, anak itu diseolahkan pada jurusan teknik, akibatnya bagi anak, sekolah dirasakan sebagai suatu beban, tekanan, dan nilai-nilai yang didapat anak buruk serta tidak ada kemauan lagi untuk belajar (Sarnoto, 2014).

### 4) Minat

Minat adalah suatu gejala psikis yang berkaitan dengan objek atau aktivitas yang menstimulus perasaan senang pada individu. Seorang yang menaruh minat pada suatu bidang akan mudah mempelajari bidang itu (Gunarsa, 2008).

### 5) Motivasi

Motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan, motif, dan tujuan, sangat mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar. Motivasi adalah penting bagi proses belajar. Karena motivasi menggerakkan organisme, mengarahkan tindakan, serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu (Fithri, 2015).

### 6) Cara belajar

Anak yang tidak setiap hari belajar, tetapi dibiarkan dulu menunggu saat hamper ulangan baru belajar, sehingga bahan-bahan pelajaran akan tertimbun sampai saat ulangan, tentu nilainya tidak baik. Anak sebaiknya dibiasakan belajar sedikit demi sedikit setiap hari secara teratur, meskipun hanya sebentar. Jika dalam belajar hafalan anak tidak dibarengi dengan pengertian-pengertian yang baik, anak tidak mengerti apa hubungan antara suatu hal dengan hal lainnya. Jadi cara menghafalnya tepat seperti yang ada dibuku.

Perlu diperhatikan bahwa belajar dengan mengerti hubungan antara bahan yang satu dengan yang lain akan lebih mudah dan lebih lama diingat oleh anak (Muri'ah & Wardan, 2020).

b. Faktor eksternal

1) Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan media pertama dan utama yang secara langsung atau tidak langsung berpengaruh terhadap perilaku dalam perkembangan anak didik. Pendidikan keluarga adalah fundamen atau dasar dari pendidikan anak selanjutnya. Hasil-hasil pendidikan yang diperoleh anak dalam keluarga menentukan pendidikan anak itu selanjutnya, baik di sekolah maupun di masyarakat. Ngalim purwanto mengutip pendapatnya C.G. Salzmann

(1744-1811), seorang penganut aliran philanthropium, yang telah mengeritik dan mengecam pendidikan yang telah dilakukan oleh para orang tua waktu itu. Dalam karangannya, Kresbuchlein ( buku Undang Karang), Salzmann mengatakan bahwa segala kesalahan anak-anak itu adalah aibat dari perbuatan pendidik-pendidiknya, terutama orang tua. Orang tua pada masa Salzmann dipandang sebagai penindas yang menyiksa anaknya dengan pukulan yang merugikan kesehatannya, dan menyakiti perasaan-perasaan kehormatannya. Di sini Salzmann hendak menunjukkan bahwa pendidikan keluarga atau orang tua sangat penting (Purwanto, 1995).

Adapun faktor keluarga ini dapat digolongkan menjadi lima golongan, yaitu .

a) Cara mendidik anak

Setiap keluarga mempunyai spesifikasi dalam mendidik. Ada keluarga yang cara mendidik anak secara diktator militer, ada yang demokratis dimana pendapat anak diterima oleh orang tua. Tetapi ada juga keluarga yang acuh terhadap pendapat setiap anggota keluarga. Jadi tiap-tiap anggota keluarga berjalan sendiri. Dari ketiga cara mendidik anak ini maka timbul pula macam-macam kepribadian dari anak tersebut.

b) Hubungan orang tua dan anak

Ada keluarga yang hubungan anak dan orang tua dekat sekali sehingga anak tidak mau lepas dari orang tuanya. Bahkan kesekolahun susah. Ia takut terjadi sesuatu dengan orang tuanya. Pada anak-anak yang berasal dari hubungan keluarga demikian, kadang-kadang mengakibatkan anak menjadi tergantung. Bentuk lain misalnya hubungan orang tua dan anak yang ditandai oleh sikap acuh tak acuh pada orang tua. Sehingga dalam diri anak timbul reaksi frustrasi. Sebaliknya orang tua yang terlalu keras terhadap anak, hubungan anak dan orang tua menjadi jauh sehingga menghambat proses belajar dan anak selalu diliputi oleh ketakutan terus-menerus

c) Sikap orang tua

Hal ini tidak dapat dihindari, karena secara langsung anak adalah gambaran dari orang tuanya. Jadi sikap orang tua menjadi contoh bagi anaknya.

d) Ekonomi orang tua

Pada keluarga yang ekonominya kurang, mungkin dapat menyebabkan anak kekurangan gizi, kebutuhan-kebutuhan anak mungkin tidak dapat terpenuhi, selain itu ekonomi yang kurang menyebabkan suasana rumah

menjadi muram dan gairah untuk belajar tidak ada. Tetapi hal ini tidak mutlak demikian. Kadang-kadang kesulitan ekonomi bisa menjadi pendorong anak untuk lebih berhasil, sebaliknya bukan berarti pula ekonomi yang berlebihan tidak akan menyebabkan kesulitan belajar. Pada ekonomi yang berlebihan anak mungkin akan selalu dipenuhi semua kebutuhannya, sehingga perhatian anak terhadap pelajaran-pelajaran sekolah akan berkurang karena anak terlalu banyak bersenang-senang, misalnya dengan permainan yang beraneka ragam atau pergi ke tempat-tempat hiburan dan yang lainnya.

e) Suasana dalam keluarga

Suasana rumah juga berpengaruh dalam membantu belajar anak. Apabila suasana rumah itu selalu gaduh, tegang, sering ribut dan bertengkar, akibatnya anak tidak dapat belajar dengan baik, karena belajar membutuhkan ketenangan dan konsentrasi (Muri'ah & Wardan, 2020).

## **5. Mata Pelajaran ISMUBA di SMA Muhammadiyah**

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mengenai .

### **a. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran mata pelajaran ISMUBA kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal.**

Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran mata pelajaran ISMUBA dapat dilihat pada tabel .

**Tabel 2.1**  
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran ISMUBA  
kelas XI SMA Muhammadiyah kabupaten Tegal

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
(Al-Qur'an Hadits) Menjadi Pribadi Muslim yang Taat, Kompetitif dan Pekerja Keras	1.1 Menghayati ajaran Islam tentang taat pada aturan, kompetisi dalam kebaikan dan otos kerja sebagai perintah agama 1.2 Menaati aturan, tanggung jawab, berkompetisi dalam kebaikan dan kerja keras 1.3 Menganalisa makna Q.S al-Maidah/5 : 48. An-Nisa/4:59
(Al-Qur'an Hadits) Tanda Kekuasaan Allah dalam Penciptaan Alam Semesta	1.4 Menghayati ajaran Islam tentang penciptaan alam sebagai tanda kekuasaan Allah 1.5 Menerima sunnatullah sebagai tanda kekuasaan Allah 1.6 Menunjukkan hafalan makna Q.S. al-Jasiah/45:12-13, al-Anabut/29:44
(Al-Qur'an Hadits) Ajaran Islam dalam Menjaga Kelestarian Lingkungan	1.7 Menghayati ajaran Islam tentang menjaga kelestarian lingkungan hidup merupakan perintah agama untuk kepentingan manusia 1.8 Menjaga kelestarian lingkungan hidup

	1.9 Menyajikan keterkaitan antara menjaga kelestarian lingkungan hidup dengan ketentuan Allah dalam Q.S. ar-Rum/30:41-42
(Al-Qur'an Hadits) Menjadi Muslim yang toleran, Rukun dan menghindarkan Diri dari Tindak Kekerasan	1.10 Menghayati ajaran Islam tentang toleransi, kerukunan dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan 1.11 Bersikap toleran, rukun dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan 1.12 Menyajikan keterkaitan antara kerukunan dan toleransi sesuai pesan Q.S. Yunus/10:40-41
(Akidah Akhlak) Syaja'ah	1.1 Menghayati ajaran Islam tentang Syaja'ah 1.2 Berperilaku Syaja'ah dalam kehidupan sehari-hari 1.3 Menganalisa Syaja'ah dalam kehidupan sehari-hari 1.4 Menyajiakan contoh sifat Syaja'ah pada diri tokoh-tokoh bangsa
(Akidah Akhlak) Iman Kepada Rasul Allah	1.5 Meneladani nilai keteladanan Rasulullah Allah Swt 1.6 Berperilaku keteguhan hati dan bertanggung jawab sebagai cerminan beriman kepada Rasulullah Allah Swt 1.7 Menganalisa keteguhan para Nabi dan Rasul dalam bertauhid,

	<p>beribadah, dan memimpin umat sebagai implementasi dari iman kepada Rasul-rasul Allah Swt</p> <p>1.8 Menyajikan kaitan antara iman kepada Rasul-rasul Allah Swt dengan teguhan hati dalam pengamalan kehidupan sehari-hari</p>
<p>(Akidah Akhlak) Nubuwah dan risalah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>1.9 Meyakini keimanan kepada Nabi Muhammad Saw sebagai Nabi dan Rasul terakhir</p> <p>1.10 Menunjukkan sikap kecintaan kepada Nabi Muhammad Saw</p> <p>1.11 Memahami Muhammad Saw sebagai Nabi dan Rasul terakhir, Nubuwah dan risalah Nabi Muhammad Saw</p> <p>1.12 Menyajikan contoh perilaku kecintaan kepada Nabi Muhammad Saw dalam kehidupan sehari-hari</p>
<p>(Akidah Akhlak) Akhlak terhadap orang tua dan guru</p>	<p>1.13 Menghayati penghormatan dan kepatuhan kepada orangtua dan guru sebagai refleksi kepatuhan kepada Allah Swt</p> <p>1.14 Menunjukkan sikap hormat dan patuh kepada orangtua dan guru</p> <p>1.15 Menganalisis perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru</p> <p>1.16 Menyajikan contoh perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru pada diri tokoh-tokoh bangsa</p>

(Ibadah/Fikih) Shalat Jum'at	<p>1.1 Peduli dan menjaga kebersamaan dengan orang lain melalui ibadah shalat Jum'at</p> <p>1.2 Memahami ketentuan pelaksanaan khutbah dan shalat Jum'at</p> <p>1.3 Menjadi khatib jum'at dan shalat Jum'at</p>
(Ibadah/Fikih) Ekonomi dalam Islam	<p>1.4 Menerima prinsip ekonomi dalam ketentuan syariat Islam</p> <p>1.5 Bekerja sama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam</p> <p>1.6 Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam</p> <p>1.7 Melakukan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam</p>
(Ibadah/Fikih) Ariyah dan Luqathah	<p>1.8 Menerima ketentuan Ariyah dan Luqathah sesuai dengan syariat Islam</p> <p>1.9 Peduli dan menjaga kebersamaan dengan orang lain dengan saling menghormati</p> <p>1.10 Memahami ketentuan tatacara melaksanakan pinjam-meminjam dan penemuan barang</p> <p>1.11 Mempraktikkan ketentuan Ariyah dan Luqathah</p>
(Ibadah/Fikih) Jual Beli dalam Islam	<p>1.12 Menerima prinsip Jual beli/Muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam</p>

	<p>1.13 Memiliki siap kejujuran dan menghindari kebohongan</p> <p>1.14 Menelaah prinsip Jual beli/Muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam</p> <p>1.15 Menyajikan prinsip-prinsip Jual beli sesuai syariat Islam</p>
<p>(Tarikh/Sejarah Islam) Perkembangan Peradaban Islam pada masa Modern (1800-sekarang)</p>	<p>1.1 Menelaah pembaharuan Islam di Jazirah Arab</p> <p>1.2 Menelaah pembaharuan Islam di Mesir</p> <p>1.3 Menelaah pembaharuan Islam di Turki</p> <p>1.4 Menelaah pembaharuan Islam di India</p>
<p>(Tarikh/Sejarah Islam) Sejarah Perkembangan Islam di Indonesia pada masa Kolonial Belanda</p>	<p>1.5 Menghayati sejarah Islam di Indonesia</p> <p>1.6 Mengidentifikasi Pendidikan Islam pada masa Kolonial Belanda</p> <p>1.7 Menjelaskan pengaruh kebijakan Kolonial Belanda terhadap pendidikan Islam</p> <p>1.8 Menunjukkan peran organisasi Islam dalam pendidikan</p>
<p>(Tarikh/Sejarah Islam) Perkembangan Islam Indonesia pada masa Kemerdekaan</p>	<p>1.9 Meyakini kebenaran sejarah Islam di Indonesia</p> <p>1.10 Memahami dan menjelaskan kronologi perkembangan Islam pada masa kemerdekaan</p> <p>1.11 Menjelaskan perkembangan Islam</p>

	<p>pada masa Orde baru</p> <p>1.12 Mempresentasikan kronologi perembangan Islam pada masa kemerdekaan dalam bentuk maping/peta konsep</p>
<p>(Kemuhammadiyah) Kepribadian Muhammadiyah</p>	<p>5.1 Menghayati Matan Kepribadian Muhammadiyah sebagai bagian dari ajaran Islam</p> <p>5.2 Apresiasi terhadap Matan Kepribadian Muhammadiyah</p> <p>5.3 Memahami Matan Kepribadian Muhammadiyah</p> <p>5.4 Menyajian nilai-nilai yang terandung dalam Matan Kepribadian Muhammadiyah</p>
<p>(Kemuhammadiyah) Matan Keyakinan dan Cita- Cita Hidup Muhammadiyah</p>	<p>5.5 Meyakini Matan Keyakinan dan Cita-cita Hidup Muhammadiyah sebagai bagian dari ajaran Islam</p> <p>5.6 Memedomani Matan Keyakinan dan Cita-cita Hidup Muhammadiyah dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>5.7 Memahami Matan Keyakinan dan Cita-cita Hidup Muhammadiyah</p>
<p>(Kemuhammadiyah) Matan Pedoman Hidup Islami Warga Muhammadiyah</p>	<p>5.8 Menghayati Pedoman Hidup Islami warga Muhammadiyah sebagai bagian dari ajaran Islam</p> <p>5.9 Membiasakan perilaku Islami sesuai dengan tuntunan Pedoman Hidup Islami warga Muhammadiyah</p> <p>5.10 Memahami matan Pedoman Hidup</p>

	Islami warga Muhammadiyah
(Bahasa Arab) Ahmad Dahlan	<p>1.1 Mengidentifikasi gagasan utama wacana terkait topic Ahmad Dahlan berunsur Fi'il Amr dan Nahy</p> <p>1.2 Membaca dengan nyaring kata dan/atau kalimat dalam teks tentang Ahmad Dahlan</p> <p>1.3 Mempraktekkan pengucapan ungkapan dalam hiwar (dialog) tentang Ahmad Dahlan dengan benar</p>
(Bahasa Arab) Ash-Shihhah	<p>1.4 Mengidentifikasi gagasan utama wacana terkait topic as-Shihhah (kesehatan) berunsur Fi'il Mabni lil majhul</p> <p>1.5 Membaca dengan nyaring kata dan/atau kalimat dalam teks tentang as-Shihhah (kesehatan)</p> <p>1.6 Mempraktekkan pengucapan ungkapan dalam hiwar (dialog) tentang as-Shihhah (kesehatan) dengan benar</p>

**b. Materi Ariyah dan Luqathah**

Materi mata pelajaran ISMUBA yang akan dibahas pada pengembangan media berbasis *power point* ini fokus pada pokok bahasan tentang Ariyah dan Luqathah, yaitu pada standar kompetensi ke – 6. adapun indikator pencapaian dalam materi tentang Ariyah dan Luqathah adalah sebagai berikut .

a) Indikator Pencapaian

- 1) Menghayati bahwa meminjam itu menggunakan sementara dan harus dikembalikan
- 2) Menghayati barang temuan itu ada yang memiliki
- 3) Memiliki sikap saling membutuhkan
- 4) Memiliki sikap menghormati orang lain
- 5) Memiliki pengertian tentang Ariyah dan Luqathah
- 6) Memahami dasar hukum Ariyah dan Luqathah
- 7) Menjelaskan tata cara pinjam meminjam
- 8) Mengetahui tindakan ketika menemukan
- 9) Memahami hikmah pinjam meminjam
- 10) Menyajikan peta konsep tentang Ariyah dan Luqathah
- 11) Melakukan simulasi penerapan Ariyah dan tindak lanjut Luqathah

b) Isi Materi

Isi materi mencakup Ariyah dan Luqathah, yang meliputi pengertian Ariyah dan Luqathah, dasar hukum Ariyah dan Luqathah, tata cara pinjam meminjam, tindakan ketika menemukan, peta konsep tentang Ariyah dan Luqathah.

c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN FIKIH

SEKOLAH : SMA MUHAMMADIYAH TARUB DAN

SMA MUHAMMADIYAH SURADADI

KELAS / SEMESTER : XI / 2

WAKTU : 2 x 45 Menit (1x Pertemuan)

**a. Standar Kompetensi**

- 1) Ariyah dan Luqathah

**b. Kompetensi Dasar**

- 3.8 Menerima ketentuan Ariyah dan Luqathah sesuai dengan syariat Islam
- 3.9 Peduli dan menjaga kebersamaan dengan orang lain dengan saling menghormati
- 3.10 Memahami ketentuan tatacara melaksanakan pinjam-meminjam dan penemuan barang
- 3.11 Mempraktikkan ketentuan Ariyah dan Luqathah

**c. Indikator**

- 1) Menghayati bahwa meminjam itu menggunakan sementara dan harus dikembalikan
- 2) Menghayati barang temuan itu ada yang memiliki
- 3) Memiliki sikap saling membutuhkan
- 4) Memiliki sikap menghormati orang lain
- 5) Memiliki pengertian tentang Ariyah dan Luqathah
- 6) Memahami dasar hukum Ariyah dan Luqathah
- 7) Menjelaskan tata cara pinjam meminjam
- 8) Mengetahui tindakan ketika menemukan

- 9) Memahami hikmah pinjam meminjam
- 10) Menyajikan peta konsep tentang Ariyah dan Luqathah
- 11) Melakukan simulasi penerapan Ariyah dan tindak lanjut

Luqathah

**d. Materi Ajar**

Terlampir

**e. Metode Pembelajaran**

- 1) Ceramah
- 2) Tanya jawab
- 3) Diskusi
- 4) *Card Short*

**f. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran**

No.	Alokasi Waktu	Langkah Pembelajaran	Metode
1.	10 Menit	Pendahuluan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberi salam dan bersama-sama membaca doa</li> <li>- Guru mengabsen siswa</li> <li>- Apersepsi, motivasi</li> <li>- Penyampaian tujuan pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Tanya Jawab</li> </ul>
2.	70 Menit	Inti :	- Ceramah

		<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi tentang Ariyah dan Luqathah</li> </ul> <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyiapkan beberapa artu yang berisi materi tentang Ariyah dan Luqathah, satu bagian merupakan soal dan bagian lain beberapa kartu jawaban</li> <li>- Setiap peserta didik mendapatkan kartu yang bertuliskan soal atau jawaban</li> <li>- Tiap peserta didik memikirkan jawaban dari soal yang dipegangnya</li> <li>- Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi</li> <li>- Card Short</li> </ul>
--	--	---	---

		Konfirmasi - Setelah selesai presentasi dan mencocokkan artu, guru bersama-sama dengan peserta didik melakukan klarifikasi - Guru melakukan konfirmasi terhadap materi Ariyah dan Luqathah.	
3.	10 Menit	Penutup : - Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah disampaikan. - Evaluasi - Guru mengucapkan Salam dan berdoa bersama	- Ceramah - Tanya jawab

**g. Sumber Belajar**

- 1) Buku Paket Mata Pelajaran ISMUBA kelas XI
- 2) Himpunan Putusan tarjih Jilid 1 dan 3
- 3) Buku Tanya Jawab Tarjih

**h. Penilaian**

Indikator	Pencapaian	Teknik	Bentuk	Instrumen /
-----------	------------	--------	--------	-------------

Kompetensi	Penilaian	Instrumen	Soal
1. Menghayati bahwa meminjam itu menggunakan sementara dan harus dikembalikan	Unjuk kerja	Tes simulasi	Lakukan kegiatan yang berhubungan dengan Ariyah dan Luqathah
2. Menghayati barang temuan itu ada yang memiliki			dilingkungan sekolah dan rumah !
3. Memiliki sikap saling membutuhkan			Buatlah laporan dan
4. Memiliki sikap menghormati orang lain			tulislah kesan-kesanmu !
5. Memiliki pengertian tentang Ariyah dan Luqathah			
6. Memahami dasar hukum Ariyah dan Luqathah			
7. Menjelaskan tata cara pinjam meminjam			

8. Mengetahui tindakan ketika menemukan			
9. Memahami hikmah pinjam meminjam			
10. Menyajikan peta konsep tentang Ariyah dan Luqathah			
11. Melakukan simulasi penerapan Ariyah dan tindak lanjut Luqathah			

**6. Pemanfaatan Media Berbasis *Power Point* dalam Pembelajaran Mata Pelajaran ISMUBA (Keislaman, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab)**

**a. *Power Point* dalam Pembelajaran Mata Pelajaran ISMUBA**

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa *Microsoft power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *Microsoft office* program computer dan ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan *LCD* proyektor, *power point* saat ini cukup populer digunakan baik dalam

proses pembelajaran di lembaga-lembaga formal maupun pada lembaga nonformal seperti pelatihan, penyuluhan, dan termasuk pada dunia bisnis.

Hal ini disebabkan bukan saja karena *power point* sudah menjadi bagian dari program *software Microsoft*, di mana jika menginstal *Microsoft* maka program *software* ini sudah otomatis ada, akan tetapi karena pengoperasian dan bentuk tampilannya yang lebih menarik, serta dapat diintegrasikan dengan program *Microsoft* lainnya seperti *Word*, *Excel*, *Access* dan sebagainya termasuk diintegrasikan dengan gambar, foto, serta video. Sehingga apabila suatu pembelajaran disampaikan dengan menggunakan media berbasis *power point*, maka pembelajaran tersebut akan lebih menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta minat peserta didik untuk belajar (Ismail, 2020).

#### **b. Efektifitas Penggunaan *Power Point* pada Pembelajaran Mata Pelajaran ISMUBA**

Penggunaan media berupa *power point* khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran ISMUBA yang akan peneliti kembangkan diyakini akan memiliki efektifitas serta kemudahan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Sebab penggunaan *power point* memiliki banyak keuntungan. Keuntungan terbesar dari *power point* ini adalah tidak perlu pembelian piranti lunak karena sudah terdapat di dalam *Microsoft office* program computer. Jadi, pada waktu penginstalan program *Microsoft office* maka dengan sendirinya

program *power point* dapat terinstal. Keuntungan lain dari *power point* adalah sederhananya tampilan ikon-ikon dan ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan *Microsoft word* yang sudah dikenal oleh para pemakai komputer (Sanaky, 2013).

*Power point* ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Sebab media yang dihasilkan akan cukup menarik dengan komposisi warna serta animasi yang digunakan. Dengan menggunakan *power point*, seorang pendidik dapat mendesain berbagai program pembelajaran sesuai dengan materi, metode, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Program yang didesain dengan menggunakan *power point* di antaranya (Sanaky, 2013).

1) Memasukkan Teks, Gambar, Suara, dan Video

Dalam menggunakan *power point* seorang pendidik dapat menampilkan berbagai teks untuk keperluan pembelajaran dengan cara .

- a) Setelah menghidupkan computer dan masuk program *power point*.
- b) Pilih jenis tampilan layar
- c) Tekan menu insert untuk memasukkan berbagai pilihan dan salah satu pilihannya adalah *text box*
- d) Tean menu tersebut maka akan muncul kotak teks dalam tampilan presentasi,

- e) Langkah berikutnya adalah mengkopi teks yang ingin dimasukkan lalu menempelkannya (*paste*) pada kotak yang tersedia.
- f) Apabila tidak ingin mengkopi maka dapat langsung menulis dalam kotak teks yang sudah tersedia,
- g) Untuk memasukkan gambar, foto, maupun video, prosesnya sama dengan cara memasukan teks.

## 2) Membuat Tampilan Menarik

Tampilan yang menarik akan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik. Fasilitas pertama adalah *background*. *Background* akan memperindah tampilan program *Background* sendiri dapat diperintah dengan memberi warna, memberi tekstur, serta memasang gambar dari file sendiri. Langkah pemasangan *background* adalah dengan menekan menu format kemudian akan muncul menu background dan setelah itu akan muncul pilihan *background fill* digunakan apabila ingin memilih warna yang sudah ada, *more color* berfungsi memberi warna, latar belakang sendiri dan *fill effects* untuk memberi tekstur atau gambar sendiri.

Fasilitas lain yang ada akan membuat tampilan presentasi lebih menarik adalah animasi. Dengan animasi ini gambar atau teks dapat muncul dengan bervariasi. Pembuatan animasi dimulai

dari memilih objek yang akan dibuat animasi dengan cara mengklik objek tersebut. Kemudian pilih menu *slideshow* kemudian memilih menu *custom animation*. Berikutnya akan muncul beberapa pilihan di antaranya *order and timing* yang fungsinya sebagai pengatur urutan dan waktu tampilan ke layar.

### 3) Membuat *Hyperlink*

*Hyperlink* berfungsi untuk menghubungkan dengan file-file lain. Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung pembelajaran sebab program ini dapat terhubung pada program lain di computer dan atau ke jaringan internet. Langkah-langkah pembuatan *hyperlink* :

- 1) Memilih dan menemukan objek yang akan link atau dihubungkan dengan file lain yang ada di dalam computer.
- 2) Menu atau objek tersebut harus diblok terlebih dahulu.
- 3) Letakkan ursor pada menu atau objek yang telah diblok dan selanjutnya klik kanan.
- 4) Setelah diklik akan keluar *table* atau *box* menu pilihan.
- 5) Letakkan kursor pada menu *hyperlink*, kemudian klik dan akan keluar menu pilihan pada *box*.
- 6) Pilih menu yang akan dihubungkan dan diklik, kemudian akan dimasukan ke blok *address*, klik *bookmark*, dan akan muncul *select place in document-select an existing place in*

*the document*. Maka dalam box akan muncul slide titles :

Slide 1, Slide 2, dan seterusnya.

- 7) Mengisikan menu file atau alamat yang dipilih lalu klik *OK*, maka objek tersebut akan tersambung (*hyperlink*) ke alamat atau file yang diinginkan.

#### 4) Membuat *Slide Transition*

*Slide transition* ini berfungsi untuk menggerakkan slide power point secara manual dengan menggunakan program on mouse click dengan cara memilih on mouse klik kemudian klik apply to all slides. Hasil program slide ini bersifat manual serta dapat mengoperasikannya dengan mengklik tanda panah. Pilihan lain adalah menggunakan *automatically after*, ini berfungsi agar slide berganti secara otomatis. Dengan mengklik dan menentukan waktu (detik atau menit) lalu *apply to select slides* maka hasil program slide sudah dapat bergerak secara otomatis.

### **c. Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media *Power Point* dalam Pembelajaran Mata Pelajaran ISMUBA**

Dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan motivasi serta hasil belajar yang tinggi sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui media tersebut potensi indera peserta didik bisa diakomodasi, sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat. Salah satu media pembelajaran yang dapat diunggulkan untuk

meningkatkan motivasi serta prestasi belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti gambar, teks, animasi, serta video maupun iringan music. Termasuk salah satunya adalah media berbasis *power point*. Karena dengan menggunakan *power point*, seorang pendidik dapat mendesain berbagai program pembelajaran sesuai dengan materi, metode, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Rohendi et al., 2016).

Dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Sebab dalam pembelajaran peserta didik akan berhasil jika mereka mempunyai keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan dalam belajar inilah yang disebut motivasi. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa motivasi terdiri dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dimana motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik. Hal ini disebabkan karena motivasi intrinsik muncul dari dalam diri peserta didik sendiri, sementara motivasi ekstrinsik mempunyai efek yang menyebabkan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Namun bukan berarti motivasi ekstrinsik tidak diperlukan, sebaliknya motivasi ini diperlukan agar peserta didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan oleh pendidik agar peserta didiknya termotivasi untuk belajar.

Salah satu faktor untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran. Pendidik yang mampu

menggunakan atau menghasilkan media pembelajaran dengan baik, kreatif, dan inovatif akan berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran peserta didik. Salah satu dari media yang digunakan untuk pembelajaran adalah *power point*. Penggunaan *power point* disinyalir dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik, sebab media berbasis *power point* ini memiliki daya tarik tersendiri. Sebagaimana yang telah disebutkan di atas bahwa *power point* dapat diintegrasikan dengan tes yang bervariasi, warna-warni yang menarik, music, video dan lain-lain. Sehingga peserta didik akan lebih memperhatikan pelajaran dibanding pembelajaran yang hanya disampaikan melalui metode ceramah tanpa penggunaan media yang memadai.

Mata pelajaran Keislaman, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab yang terdiri atas Al-Qur'an dan Hadits, Akidah dan Akhlak, Fikih / Ibadah, Tarikh / Sejarah Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab. Memiliki pembahasan yang sangat variatif, untuk itu pendidik sangat memerlukan bantuan media yang tepat agar dalam penyampaian materi tersebut benar-benar bisa sampai kepada pemahaman peserta didik.

Dapat dikatakan bahwa penggunaan media berbasis *power point* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran mata pelajaran ISMUBA, dengan tingginya motivasi belajar peserta

didik dalam pembelajaran tersebut, maka prestasi belajar peserta didik tentu saja akan meningkat.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan judul ini, antara lain sebagai berikut.

*Pertama*, Tesis oleh Eko Wahyudi Program Magister PAI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2016 dengan judul tesis “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Android* untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang”. Media pembelajaran PAI yaitu media yang dipakai untuk mengajarkan mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang efektif adalah media yang bisa digunakan oleh guru dan guru mampu untuk mengoperasikannya serta siswa-siswi mampu menerima apa yang disampaikan oleh guru melalui media yang dipakai. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperlukan kreatif dan inovasi dari guru. Salah satu kreatif dan inovasi pembelajaran pendidikan Agama Islam dilakukan dengan memakai *handphone* dalam hal ini yang beroperasi system *android*. Karena banyak pengguna *handphone* yang berbasis *android* untuk memudahkan murid dalam mengoperasikannya. Kemudahan guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *android* diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam hal ini sekolah yang menjadi percobaan adalah di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang. Penelitian ini

bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana spesifikasi media pembelajaran PAI berbasis *android* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang? (2) Bagaimana penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *android* ? (3) Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa berbasis *android* ? Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif eksperimen yaitu terdapat kelompok ujicoba pertama, Kelompok Ujicoba kedua dengan kelompok pembanding yaitu kelompok kontrol yang berfungsi mengontrol ujicoba. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang kelas 10 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pembelajaran ketiga tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian. pembelajaran rata-rata sebelum (pre test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua berturut-turut 41.50, 43 dan 47. Dan rata-rata setelah (post test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua berturut-turut 68, 69, dan 86. Dari kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua, nilai t pada kelompok kontrol 24.218, nilai t pada kelompok ujicoba pertama 17.085, nilai t pada kelompok ujicoba kedua 22.132, semua  $H_0$  di tolak karena nilai  $t > t$  tabel,  $t$  tabel = 3,883 dan ketiga kelompok berhasil secara signifikan. Model penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Adapun hasil dari penelitian ini adalah hasil evaluasi pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini memiliki kualitas “Baik” (Eko, 2016).

**Kedua**, Tesis oleh Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* ini. Dari segi Partisipasi Siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75 %. Dari segi Hasil Belajar Siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis *Android* yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa SMK Kelas X (Aziz, 2015).

**Ketiga**, Penelitian yang dilakukan oleh Mahsunah, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga ini mengangkat judul Tesis “Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berdasarkan pada konsep pendidikan Islam, yaitu metode kisah dengan menggunakan media komputer untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, dengan menformat sebuah film karya “Madinah Islamic media” ke dalam program microsoft power point yang dikemas dalam CD-ROM interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI, dan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa secara mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam produk pembelajaran ini secara umum mendapat tanggapan sangat baik dari ahli materi, ahli media dan dari peserta didik

sebagai pengguna (user), dengan penilaian menggunakan skala 1-5 diperoleh rata-rata skor; aspek pembelajaran adalah 4,23, aspek materi/isi pelajaran 4,22, aspek media pembelajaran 4,28. Hasil dari penelitian lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mampu meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk mempelajari SKI. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah diolah melalui uji-t dengan menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh hasil, bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan metode kisah berbasis multimedia dibandingkan dengan metode sebelumnya. Dengan demikian, produk metode kisah berbasis multimedia pembelajaran SKI dalam bentuk CD ROM interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI secara mandiri dan benar-benar efektif dapat meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran SKI. Pada uji coba terbatas rata-rata kelas yang menggunakan Metode Kisah Berbasis Multimedia ketercapaian pembelajaran lebih efektif (Mahsunah, n.d.).

Adapun persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut .

- a) Peneliti terdahulu berupaya mengembangkan media pembelajaran.
- b) Media yang dikembangkan berbasis pada Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- c) Penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian berupa R & D (*Research and Development*)

Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah .

- a) Media pembelajaran PAI berbasis *Android* yang dikembangkan oleh Eko Wahyudi menghasilkan *software* berupa CD pembelajaran PAI.
- b) Tesis oleh Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”. Menghasilkan modul pembelajaran.
- c) Penelitian yang dilakukan oleh Mahsunah, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga ini mengangkat judul Tesis “Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora”. Menghasilkan keefektifan dalam pembelajaran (Mahsunah, n.d.).
- d) Sementara, penelitian yang akan dilaksanakan fokus pada media pembelajaran ISMUBA berbasis *power point* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

Selain persamaan dan perbedaan, penelitian terdahulu juga memberikan kontribusi terhadap penelitian yang akan dilakukan. Kontribusi tersebut di antaranya .

- a) Media pembelajaran pada penelitian terdahulu bisa menjadi contoh pembuatan media pembelajaran yang baik bagi penulis sebagai usaha untu pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan.

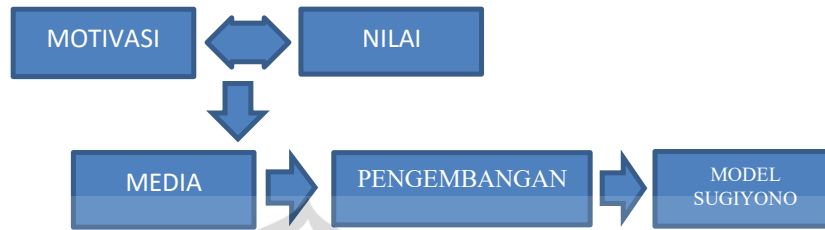
- b) Pengembangan media yang dihasilkan dari penelitian terdahulu mendorong penulis untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* yang berbeda dari pengembangan media sebelumnya, sehingga akan banyak inovasi baru dalam media pembelajaran yang akan dihasilkan.

### C. Kerangka Pikir

Sesuai dengan Kajian Penelitian yang telah dipaparkan di atas, peneliti memetakan Kerangka Pikir dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada pembelajaran Mapel ISMUBA di SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal.
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ISMUBA dengan menggunakan media berbasis *power point* yang dikembangkan di kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal.
3. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Mapel ISMUBA di SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal dengan menggunakan media berbasis *power point* yang telah dikembangkan.

Gambar kerangka,



**Gambar 2.1**  
kerangka pikir

#### D. Pertanyaan Peneliti.

Sesuai dengan kerangka pikir sebagaimana yang dikemukakan di atas, maka pertanyaan Peneliti dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada pembelajaran ISMUBA di kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal ?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ISMUBA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* yang dikembangkan di kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal ?
3. Bagaimana prestasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ISMUBA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* yang dikembangkan di kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal ?