

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah pengantar pesan yang digunakan untuk menarik perhatian, pikiran, dan focus agar mendorong untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Haryoko (2012) media pembelajaran dapat berupa alat, metode, maupun teknik yang digunakan untuk memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa selama proses pendidikan, sehingga pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran adalah aspek utama yang harus dikuasai dan dikembangkan setiap guru. Hal tersebut dikarenakan kemajuan ilmu pengetahuan, kecanggihan teknologi dan perubahan masyarakat yang semakin berkembang.¹

Media pembelajaran terdapat informasi yang telah dirancang khusus untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membuat seseorang memiliki ingatan yang lebih kuat karena mengalami sendiri proses dan pengalamannya dalam belajar. Selain sebagai sumber belajar, media pembelajaran memungkinkan siswa mendapatkan sikap dan keterampilannya. Siswa yang terlibat secara aktif dalam menggunakan media pembelajaran akan membangun motivasinya dalam belajar. Media yang digunakan dalam pembelajaran bervariasi agar dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, penuh inovasi dan kreatif.

Terdapat lima komponen di dalam media pembelajaran yang dapat berimplikasi agar tercapai keberhasilan pembelajaran sesuai target yang diharapkan. Adapun lima komponen yang berada di dalam media pembelajaran antara lain:

- 1) Sebagai pengantar pesan maupun materi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Sebagai sumber untuk belajar.

¹ Mustofa Abi Hamid et al., Media Pembelajaran (Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 3-5 .

- 3) Sebagai alat yang membantu stimulus yang memotivasi siswa untuk belajar.
- 4) Sebagai alat yang efektif digunakan dalam menunjang pembelajaran agar menjadi utuh dan bermakna.
- 5) Sebagai alat dalam peningkatan keterampilan.²

b. Fungsi Media Pembelajaran

- 1) Membantu guru dalam mengatasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam mengantarkan materi pembelajaran yang diberikan, sehingga efisien dalam alokasi waktu dan meringankan beban pada guru.
- 2) Dapat mempermudah siswa dalam belajar agar mempercepat pemahaman siswa dalam menerima informasi materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat menstimulus lebih kuat dengan adanya pengamatan, tanggapan, daya ingat, dan daya berpikir yang dibangun.
- 3) Dapat memenuhi kebutuhan belajar dengan menyampaikan pesan atau informasi materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar agar sesuai dengan tujuan.
- 4) Dapat membantu menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.³

c. Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Memperjelas penyajian pesan, informasi, dan materi, sehingga materi tersampaikan dan mudah dicerna siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Dapat memfokuskan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga memotivasi siswa untuk meningkatkan belajarnya.
- 3) Mampu mengatasi keterbatasan indera pada manusia, ruang serta waktu.
- 4) Dapat mengurangi keberagaman siswa dalam menerima pelajaran. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran dapat menstimulus dengan mengaktifkan indera-indera yang

² Muhammad Hasan et al., Media Pembelajaran, (Klaten: Tahta Media Group, 2021). hal 26-29.

³ Hasanuddin, Botani Tumbuhan Tinggi (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018), Hal. 35-36.

ada di tubuh supaya lebih optimal menerima materi pembelajaran.

- 5) Mampu menjadikan kebiasaan belajar secara mandiri pada siswa. Hal tersebut dikarenakan banyaknya media yang dapat digunakan maupun diakses, sehingga mempermudah belajar siswa.⁴

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran terdiri atas tujuh bagian yang dapat diuraikan yaitu :

- 1) Teks

Media pembelajaran dengan bentuk teks merupakan media yang menggunakan rangkaian huruf ataupun angka yang tersusun menjadi kalimat-kalimat untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran teks berupa buku teks, buku cerita, modul, dan buku pegangan.

- 2) Audio

Media pembelajaran berupa audio merupakan perangkat media yang memanfaatkan gelombang suara untuk menyampaikan informasi dan dapat diterima melalui indera pendengaran. Contoh dari media pembelajaran audio berupa radio, audio cast, dan MP3 player.

- 3) Visual

Media pembelajaran berupa visual merupakan media yang dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran melalui grafis sehingga dapat diterima melalui indera penglihatan. Contoh dari media pembelajaran visual berupa gambar, poster, diagram dan bagan.

- 4) Benda nyata (realia)

Media pembelajaran dengan bentuk realia merupakan media pembelajaran yang menggunakan benda nyata dan mengamati benda tersebut secara langsung untuk mendapatkan informasi materi pembelajaran. Contoh media pembelajaran realia berupa tumbuhan, dan hewan.

- 5) Multimedia

Media pembelajaran multimedia merupakan media yang dirangkai dan dipadukan antara media audio,

⁴ Hasanuddin, Botani Tumbuhan Tinggi. h.48-49

teks, dan gambar bergerak ke dalam sebuah produk dengan memanfaatkan teknologi komputer. Contoh media pembelajaran multimedia berupa video, aplikasi pembelajaran, web, kelas virtual, animasi, dan virtual simulasi.

6) Model

Media pembelajaran berupa model merupakan media pembelajaran yang menyampaikan informasi materi pembelajaran dengan menggunakan benda tiruan bersifat tiga dimensi yang dapat disentuh dan dimanipulasi secara langsung. Contoh media pembelajaran berupa globe.

7) Manusia

Media pembelajaran berupa manusia merupakan media pembelajaran yang menggunakan bantuan orang untuk mendemonstrasikan dan menyampaikan informasi materi pembelajaran. Contoh media pembelajaran manusia yaitu instruktur senam.⁵

2. *Mind Mapping*

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping ialah media untuk memasukkan informasi ke dalam otak lalu mengeluarkannya lagi. Bentuk *Mind Mapping* digambarkan semisal kota yang memiliki banyak jalan yang bercabang dan memiliki jalan untuk membuat gagasan secara menyeluruh tentang masalah di suatu tempat yang luas. *Mind Mapping*, peta pikiran atau pemetaan pikiran ialah suatu metode untuk menuliskan pokok materi pembelajaran yang bertujuan memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. *Mind mapping* disebut sebagai metode menulis kreatif, karena dalam pembuatannya membutuhkan kreativitas pembuatnya. *Mind Mapping* dapat membuat informasi menjadi panjang serta beraneka warna, teratur serta gampang diingat karena bekerja secara selaras dengan cara kerja otak (fadhillaturrahmi,2017).⁶

⁵ Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran Efektif (Jawa tengah: Fatawa Publishing, 2020) hal 6-7

⁶ Iis Aprinawati, "Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 2, no. 1 (2018): 141.

Mind Mapping merupakan cara perancangan catatan, ide atau pemikiran yang biasa dipakai untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran yang ditulis secara efektif, kreatif, serta mengelompokkan peta pikiran dengan kata kunci, gambar, simbol, serta menjabarkan secara menyeluruh dengan memakai teknik pohon. Dalam proses belajar, *Media Mind Mapping* mampu menumbuhkan kreativitas para siswa, sebab cara kerja metode ini tersagkut paut dengan cara kerja otak yang diatur bercabang-cabang layaknya pohon. Teknik ini memudahkan untuk mengingat materi yang sedang dipelajari.⁷

Seperti halnya pada sebuah perpustakaan yang besar, berisi banyak informasi tentang segala hal yang ingin diketahui. Dalam sebuah perpustakaan raksasa, informasi tidak ditumpuk acak di lantai perpustakaan, tetapi diarsipkan secara sempurna. Lalu perpustakaan ini memiliki akses yang memungkinkan untuk dapat menemukan apapun yang diinginkan dalam waktu singkat. Terlihat mustahil, tetapi memungkinkan untuk langsung mendapatkan. Seperti halnya *Mind Mapping* sistem penyimpanan dan penarikan data, yang sama halnya dengan perpustakaan, yang sebenarnya terletak di otak yang menakjubkan. *Mind Mapping* membantu untuk belajar, menyimpan, serta menyusun informasi sebanyak yang diperlukan, serta mengelompokkannya serta diberi akses untuk memudahkan.⁸

Mind Mapping ialah sebuah metode belajar yang dikembangkan oleh Tony Buzan, beliau mengartikan *Mind Mapping* adalah proses memetakan pikiran guna mengaitkan suatu permasalahan dari cabang sel saraf menjadi suatu konsep menuju suatu pemahaman serta hasilnya ditulis dikertas dengan tanda yang disenangi untuk memudahkan pemahaman, sehingga hasil yang diperoleh adalah gambaran dari cara kerja otak. Konsep *Mind Mapping* ini merupakan gambaran dari satu juta sel otak yang dimiliki manusia. Satu juta sel ini memiliki

⁷ Dkk, "Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," 45–46.

⁸ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2006), 14.

beberapa bagian, yakni bagian pusat dan bagian cabang yang menyebar kesegala arah (Buzan,2009).⁹ Menurut Tony Buzan *Mind Mapping* mampu menolong kita dalam berbagai hal, diantaranya: berkomunikasi, merencanakan, menyelesaikan masalah, menjadi lebih kreatif, menyusun dan menjelaskan gagasan, memusatkan perhatian, belajar lebih cepat dan efisien, pengingat terbaik.

Prinsip media *Mind Mapping* nyaris seperti pembuatan skema dan organisasi dengan menerangkan gambaran keseluruhan bagian organisasi. Namun terdapat perbedaan yaitu *Mind Mapping* memakai pola rute yaitu terdapat jalan utama yang diuraikan dengan jalan dan gang, diantara jalur utama dan uraian jalan atau gang dibedakan dengan penggunaan warna yang beraneka macam dan selalu menunjukkan kesatuan dengan pokok rute, selanjutnya disisipkan gambar atau grafis sebagai pengganti teks verbal.

Seluruh *Mind Mapping* memiliki persamaan, yaitu memakai warna, mempunyai struktur yang menarik dari pusat. Garis lengkung, kata, simbol, serta gambar yang sesuai seperti satu rangkaian peraturan sederhana yang beroperasi sesuai cara kerja otak. Penggunaan cara ini dapat membuat segala informasi panjang dapat dijadikan diagram yang mempunyai aneka warna, terstruktur, gampang diingat serta bekerja senada dengan cara kerja alami otak saat melakukan beraneka hal.¹⁰

Berdasarkan beberapa pengertian *Mind Mapping* di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya *Mind Mapping* ialah suatu cara memetakan informaaais kedalam otak lalu menuliskan dalam sebuah visualisasi seperti gambar, kata lunci, simbol, lalu menghubungkan dengan otak kanan dan kiri sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi serta mengingat materi dengan cepat.

b. Karakteristik media *Mind Mapping*

Karakter otak menemukan informasi secara bercampur diantara bunyi, gambar, pikiran, perasaan dan aroma. Peta pikiran berjalan tidak linier, namun tidak berarti dalam

⁹ Arum Putri, "Penggunaan Mind Mapping Dari Perspektif Tony Buzan Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Paradigma* 11, no. 1 (2021): 70.

¹⁰ Yahya Khan, *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri* (Yogyakarta: Pelangi Publishing, 2010), 32.

pencatatan yang tidak linier ialah termasuk catatan *Mind Mapping*. Perbedaan itu terdapat pada karakter serta unsurnya. Menurut Buzan keunikan *Mind Mapping* memiliki unsur sebagai berikut :

- 1) *Central idea*, yaitu fokus pada inti masalah yang hendak dipetakan
- 2) Gagasan yang bebas mengalir
- 3) Kata kunci, dari gagasan utama yang sudah didapatkan diberi satu kata kunci untuk memudahkan mengingat kembali gagasan yang sudah dipetakan.
- 4) Warna-warni digunakan agar dapat memfokuskan sebuah gagasan
- 5) Gambar serta simbol, digunakan sebagai perangsang otak agar membentuk asosiasi dan menghubungkan dengan hal lain.

Adapun karakteristik yang disebutkan Buzan antara lain :

- 1) Perhatian pada subjek yang mengalami penegasan pada citra sentral
- 2) Tema inti memancar dan citra sentral bercabang-cabang
- 3) Citra terdiri dari kata kunci yang ditulis pada garis yang berhubungan.
- 4) Topik yang memiliki tingkat kepentingan yang lebih rendah dari topik lain akan dilambangkan sebagai cabang yang melekat pada cabang dan tingkat yang lebih tinggi.
- 5) Lalu cabang tersebut membentuk unsur yang berhubungan.¹¹

c. **Langkah-Langkah Pembelajaran Media *Mind Mapping***

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan bertukar fikiran atau menyampaikan fikiran apa yang direncanakan. Pembelajaran yang baik akan menghasilkan seorang yang berwawasan yang luas. Dengan pembelajaran Siswa akan dibimbing untuk melakukan sesuatu yang telah direncanakan oleh pengajar. Tujuannya adalah agar apa yang dipahami siswa tidak salah sasaran atau bahkan tersesat karena salah memahami materi yang di pelajari.

¹¹ Abdul Karim, “Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran,” *Jurnal Ijtimaia* 1, no. 1 (2017): 10.

Segala tindakan yang dilakukan didalam kelas harus benar-benar telah direncanakan oleh guru. Keterbatasan waktu yang diberikan sekolah harus diatur dengan benar. Guru tidak boleh sembarangan dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas, dengan apa yang telah guru rencanakan yakni Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP). Selain itu guru harus mampu mengetahui keadaan siswanya dalam mengajar, sehingga guru tidak memaksakan keadaan siswa untuk menggunakan metode pembelajaran yang ia rencanakan.

Metode Pembelajaran guru disini harus ia kuasai dengan benar-benar, yakni guru yang profesional. Dengan demikian pembelajaran yang berlangsung akan benar-benar berjalan dengan baik sesuai Tujuan. Media Pembelajaran yang guru terapkan harus mampu menyesuaikan keadaan materi pelajaran, Keadaan siswa, dan keadaan Lingkungan sekitar. Sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan menyukai apa yang mereka pelajari.

Untuk mempersiapkan pembelajaran yang baik guru harus mampu menguasai segala kondisi. Keseluruhan rencana yang guru siapkan dapat dituangkan dalam Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP). Berikut persiapan-persiapan pembelajaran yang guru rencanakan.

Berikut Langkah-langkah pembelajaran *Mind Mapping* :

- a. Menyampaikan kompetensi pelajaran dan memberikan penjelasan singkat mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dalam tugas membuat *Mind Mapping*.
- c. Mulailah pembuatan *Mind Mapping* dari bagian tengah dimana sis bagian panjangnya diletakan mendatar, peletakan dibagian tengah ertujuan agar memiliki kebebasan dalam berfikir dan lebih luas.
- d. Selanjutnya gunakan gambar dan foto sebagai ide sentral, karena gambar dan foto memiliki berjuta makna dalam memaknainya. Gunakan gambar dan foto untuk ide sentral, karena dengan menggunakan gambar yang sentral akan lebih menarik dalam memahami gambarnya sendiri.

- e. Gunakan warna agar *Mind Mapping* lebih hidup sehingga mampu menambahkan ide kreatif dan menyenangkan dalam pembuatannya.
- f. Hubungkan cabang utama ke pusat ide pokok, kemudian gambar satu kedua, ke tiga, dan seterusnya, yang saling menghubungkan dan saling memiliki penjelasan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Dengan menghubungkan cabang-cabang tersebut kita dapat lebih mudah untuk memahami dan mengingat alur penjelasan yang akan kita bicarakan.
- g. Gunakan garis yang melengkung, jagalah garis yang lurus karena garis lengkung akan lebih menarik.
- h. Gunakanlah ide setiap gambar sentral dengan kata yang singkat atau satu kunci.
- i. Masukkanlah gambar disetiap cabang *Mind mapping* agar lebih menarik untuk dipelajari, bisa jadi seperti gambar sentral karena setiap gambar memiliki arti yang banyak.
- j. Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas
- k. Peserta didik membuat kesimpulan dalam pembelajaran *Mind Mapping*.¹²

d. Kelebihan dan kekurangan *Mind Mapping*

Media *Mind Mapping* memiliki kelebihan dan kekurangan . Kelebihan media *Mind Mapping* sebagai berikut :

- 1) Dapat mengutarakan pemikiran dengan bebas
- 2) Catatan yang dihasilkan menjadi lebih padat dan jelas
- 3) Dapat membentuk kerja sama dengan yang lain
- 4) Catatan yang ditulis jadi terfokus pada inti dari materi
- 5) mudah dalam mencari dan mendapatkan catatan saat dibutuhkan
- 6) Membantu kinerja otak menjadi lebih mudah mengingat, serta mneghubungkan dengan hal lain.
- 7) Mudah melihat gambaran secara keseluruhan
- 8) Pengulangan ulang lebih cepat
- 9) Memudahkan menambah informasi baru
- 10) Keunikan dari setiap *Mind Mapping*

¹² Muzdalifa, *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Tema 2 Sub Tema 1 peserta didik kelas IV SDN 2 Tanjung Senang*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2018), Hlm: 23

Adapun kekurangan media *Mind Mapping* sebagai berikut :

- 1) Hanya ada sedikit siswa yang aktif dalam pembelajaran
- 2) Tidak semua siswa belajar dengan baik
- 3) Guru menjadi kewalahan memeriksa *Mind Mapping* siswa yang bervariasi.¹³

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya media *Mind Mapping* mempunyai berbagai kelebihan serta kekurangan. Adapun kelebihan siswa lebih dapat meningkatkan kreativitas, konsentrasi, motivasi dan memudahkan dalam mengingat suatu materi pelajaran. Adapun kekurangan metode ini adalah siswa yang tidak aktif akan berdiam diri, tidak semua siswa ikut berpartisipasi untuk belajar, dan guru kewalahan memeriksa karena *Mind Mapping* yang bervariasi.

e. Fungsi dan Manfaat *Mind Mapping*

Mind Mapping memiliki yaitu sebagai alat bantu guna membantu mempermudah kinerja otak. Adanya media ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam melakukan belajar serta pembelajaran yang dipelajari menjadi lebih menyenangkan. *Mind Mapping* memudahkan siswa untuk mencatat sesuatu dengan jelas dan cepat.¹⁴

Mind Mapping sangat cocok diterapkan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa. Guru menggunakan *Mind Mapping* ini pasti akan memberi banyak manfaat bagi siswa. Adapun media *Mind Mapping* memiliki beberapa manfaat. Berikut manfaat *Mind Mapping* menurut De porter dan Mike Hernacki antara lain :

- 1) Fleksibel dalam penambahan materi pembelajaran
- 2) Perhatian terpusat pada inti materi
- 3) peningkatan pemahaman siswa
- 4) Menyenangkan karena bebas berkreasi

Adapun manfaat *Mind Mapping* menurut Michael Michalko antara lain :

¹³ Wulan Cahya, “Pengaruh Sistem Pembelajaran Mind Map Terhadap Pemerolehan Belajar IPS Kelas V SDN 11 Pontianak” (Pontianak, Universitas Tanjungpura Pontianak, 2017), 4.

¹⁴ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, 3.

- 1) Merangsang syaraf otak agar aktif
- 2) Fokus terhadap inti pembahasan
- 3) Membantu menghubungkan bagian informasi yang terpisah
- 4) Memberi gambaran dengan rinci
- 5) Mengemlompokkan konsep serta membantu membandingkannya
- 6) Memusatkan perhatian dari ingatan jangka pendek ke jangka panjang.¹⁵

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya banyak sekali manfaat dari media *Mind Mapping* yaitu dapat meningkatkan kreativitas, ingatan, dan pemahaman. Memberi kemudahan bagi siswa untuk memahami gambaran secara menyeluruh dari inti permasalahan, serta melatih kemampuan siswa untuk berfikir kritis, dengan ini siswa akan lebih berkonsentrasi dan berkreasikan sehingga siswa akan termotivasi untuk semangat belajar.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Term motivasi berasal kata “motif ” memiliki arti upaya seseorang untuk mendorong seseorang agar melakukan sesuatu. Jadi, motivasi merupakan penggerak aktif pada diri individu karena sesuatu untuk melakukan kegiatan tertentu yang dapat bermanfaat untuk diri sendiri. Mc. Donald memberikan makna motivasi ialah perubahan energi pada individu yang disimbolkan dengan perasaan ataupun tindakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut surya motivasi adalah usaha yang menjadikan suatu dorongan untuk melakukan perbuatan dalam mencapai tujuan.¹⁶ Selanjutnya, Woodwort mengatakan motivasi adalah dorongan yang mampu mengarahkan terhadap tingkah laku yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁷

Selanjutnya menurut Santrock dikutip Mardianto motivasi adalah usaha memberi semangat, tujuan, dan

¹⁵ Syafruddin Nurdin dan Andriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 216.

¹⁶ Yopi Nisa Febianti, “Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment yang Positif,” 94.

¹⁷ Sunarti Rahman, *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, 292.

ketekunan. Artinya tindakan yang termotivasi adalah tindakan yang berenergi, bertujuan, dan bertahan lama. Mardianto juga mengambil tiga poin arti dari psikologi, yaitu : 1) Didalam motivasi terkandung dorongan yang membuat seseorang memutuskan untuk mengambil tindakan ataupun tidak sama sekali. 2) Pada motivasi terkandung beberapa pilihan, baik perbuatan A ataupun perbuatan B. 3) Pada motivasi terdapat seorang atau sekelompok orang yang memberi masukan ataupun pertimbangan dari seseorang untuk melakukan tindakan.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa motivasi ialah proses perubahan pada diri seseorang yang memberi kekuatan untuk melakukan sesuatu agar dapat mencapai suatu tujuan. Oleh sebab itu, motivasi berperan penting untuk mendorong dan sebagai penggerak semangat kepada seseorang agar lebih giat dalam mencapai suatu tujuan.

Belajar adalah kegiatan mental untuk mendapatkan perubahan baik (positif) melalui latihan dan pengalaman yang berkaitan dengan aspek kepribadian. Menurut M. Ngalim Purwanto belajar adalah suatu perubahan dari dalam dan relatif stabil dalam perilaku melalui bimbingan serta pengalaman dalam aspek fisik, psikologis, serta kepribadian. Sralan dengan pendapat M. Ngalim menurut Wina Sanjaya belajar merupakan proses sikap mental seseorang dalam berhubungan dengsn sekitarnya sehingga menciptakan perubahan perilaku positif dari aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik.¹⁹ Jadi, bisa disimpulkan bahwa belajar ialah proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang menuju tindakan positif yang dapat bertahan lama dengan melewati pelatihan ataupun pengalaman yang menyangkut aspek pribadi baik fisik ataupun psikis.

Clayton Aldelfer mengatakan motivasi belajar ialah kecenderungan siswa untuk menjalankan aktivitas belajar dengan dorongan dan keinginan untuk mendapatkan hasil belajar yang terbaik. Motivasi belajar adalah hal yang dibutuhkan untuk mengembangkan diri secara maksimal

¹⁸ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: Rosdakarya, 2015), 3.

¹⁹ Andi setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), 2.

sehingga diharapkan memiliki kepribadian yang lebih baik dan mampu berprestasi tinggi. Abraham Maslow mengatakan motivasi belajar adalah suatu dorongupun luar yang menjadikan seseorang untuk berbuat untuk mencapai suatu tujuan, sehingga perubahan diharapkan dapat terjadi. Selanjutnya Nyayu Khodijah mengatakan motivasi belajar ialah kialaheadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.²⁰

Adapun Ciri-ciri siswa yang memilki motivasi belajar menurut Sardiman,:

1) Tekun menjalani tugas

Siswa dikatakan tekun apabila dalam mengerjakan dilakukan terus-menerus sampai tugas tersebut selesai.

2) Ulet menghadapi kesukaran

Siswa yang memiliki sifat ulet maka dalam menghadapi tugas yang sulit tidak pantang menyerah dan tidak putus asa.

3) Menunjukkan minat terhadap berbagai permasalahan

Jika siswa di tahap kesulitan dalam belajar siswa yang lebih mampu dibanding teman lainnya akan dapat membantu dan memecahkan permasalahan dalam pembelaran.

4) Lebih suka bekerja mandiri

Siswa yang memiliki sikap mandiri akan mengetahui sejauhmana kemampuan dan pemahaman siswa.

5) Cepat bosan terhadap tugas rutin

Siswa akan cepat bosan apabila tugas yang diberikan secara berulang tanpa adanya kreativitas.

6) Mamapu mempertahankan pendapatnya

Siswa yang memiliki motivasi dan kepercayaan diri, maka akan mempertahankan pendapatnya. Serta guru harus mampu membimbing dalam proses belajar untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya.²¹

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwasanya motivasi belajar ialah suatu dorongan yang membuat

²⁰ Andi setiawan, 31.

²¹ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 181–82.

seorang melaksanakan sesuatu dengan maksud untuk mencapai tujuan yakni hasil pembelajaran yang optimal. Belajar serta motivasi memiliki kaitan yang erat, motivasi akan mendorong seseorang untuk belajar dan menggapai hasil belajar yang baik. Perannya dalam kegiatan pembelajaran yaitu menumbuhkan semangat dan gairah peserta didik untuk meningkatkan kegiatan belajar.

b. Fungsi Motivasi

Motivasi memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan dan mendorong siswa dalam belajar. Berikut fungsi motivasi menurut Sardiman yang dikutip oleh Siti Suprihatin yaitu tiga fungsi motivasi sebagai berikut :

- 1) Mendorong seseorang untuk melaksanakan sesuatu, dalam hal ini motivasi sebagai penggerak untuk aktivitas yang akan dilakukan.
- 2) Mengarahkan suatu tindakan, yaitu untuk arah tujuan yang akan dituju, jadi motivasi bisa menunjukkan arahan serta tindakan yang seharusnya terjadi sesuai dengan tujuan.
- 3) Memilih tindakan, yaitu dengan menetapkan tindakan yang serasi yang akan dilakukan, dan memilah tindakan yang tidak berguna untuk pencapaian tujuan.

Selanjutnya menurut Djamarah, tiga fungsi motivasi:

- 1) Motivasi berfungsi mendorong melakkan perbuatan, motivasi berguna untuk mendorong dan mempengaruhi tindakan dalam belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai penggerak suatu tindakan, dorongan psikologi menciptakan tingkah laku kepada anak dan merupakan suatu kekuatan dan nantinya akan diterapkan dalam gerakan psikofisik.
- 3) Motivasi sebagai pemberi arah suatu perbuatan, peserta didik mampu memilah mana perbuatan yang harus dilakkan dan ditinggalkan.²²

Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arahan, serta penggerak suatu perbuatann yang akan dilakukan guna untuk mecapai suatu tujuan

²² Siti Suprihatin, "Upaya Guru dalam Memingkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 3, no. 1 (2015): 80–81.

yang telah dirumuskan. Fungsi motivasi berguna untuk mendorong mengarahkan dan penggerak untuk seorang siswa untuk mencapai suatu prestasi, siswa mampu mendorong keinginannya, dan menentukan arah tindakannya ke arah tujuan yang ingin dicapai, maka dari itu anak didik mampu memilih tindakan yang bermanfaat bagi tujuan yang akan dicapai.

c. **Macam-macam Motivasi**

Membicarakan macam-macam bentuk motivasi berdasarkan sudut pandang bersumber dua hal yakni dari diri sendiri dan dari motivasi orang lain. Bersumber dari diri sendiri seseorang disebut motivasi Intrinsik dan dorongan dari orang lain disebut motivasi ekstrinsik. Berikut macam-macam motivasi yakni:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik ialah segala sesuatu serta keadaan yang bersumber dalam diri anak didik yang mampu mendorongnya melakukan belajar dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwasanya motivasi intrinsik ialah keinginan untuk melakukan hal yang bersumber dari diri sendiri yang tidak butuh rangsangan dari luar, tetapi dalam diri individu sudah ada dorongan dan keinginan untuk menjalankan sesuatu. Dapat dikatakan bahwa individu dapat melakukan suatu perbuatan ke arah yang dituju dengan adanya dorongan dari diri sendiri tanpa perlu dorongan dari yang lain.²³

Menurut Wina Sanjaya motivasi intrinsik ialah motivasi yang lahir dari individu seseorang misalnya siswa belajar karena didorong oleh keinginan diri sendiri dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, atau seseorang melakukan suatu kegiatan karena mencintai hal tersebut. Oleh karena itu, dalam motivasi intrinsik tujuan yang hendak dicapai adalah kegiatan tersebut.²⁴

²³ Harbeng Masni, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Dikdaya* 05, no. 01 (2015): 39–40.

²⁴ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran," 178.

Dalam kegiatan belajar anak didik yang mempunyai motivasi secara intrinsik atau dari dalam diri sendiri dalam terlihat dari aktivitas yang selalu maju dalam belajar yang dihasilkan oleh dorongan dalam dirinya dan selalu berpikir positif bahwa apa yang dipelajari akan bermanfaat dalam masa depan.

Jadi, motivasi intrinsik ialah motivasi yang tumbuh dari dalam diri seseorang tanpa adanya sebab atau pengaruh dari luar untuk melakukan hal yang positif.

2) Motivasi Ektrinsik

Motivasi ektrinsik ialah motivasi yang terbentuk dari luar diri. Seperti misal belajar dengan semangat tinggi sebab ingin memperoleh nilai yang tertinggi hingga menadapat juara dan mendapat hadiah dari orang tuanya, seseorang berolahraga sebab ingin memenangkan pertandingan. Dengan demikian tujuan drai motivasi ektrinsik tujuan yang ingin dicapai berada diluar kegiatan tersebut.²⁵

Motivasi ektrinsik merupakan motivasi terlahir karena pengaruh dari luar, baik disebabkan ajakan, maupun paksaan dari orang lain, sehingga siswa mau melakukan sesuatu. Motivasi diperlukan disekolah dikarenakan tidak semua dalam pembelajaran menarik minat siswa. Dengan keadaan ini siswa perlu diberi motivasi supaya mau belajar serta guru berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.²⁶

Perlu dimengerti bahwa bukan berarti motivasi ektrinsik ini buruk ataupun tidak penting. Motivasi ektrinsik pada kegiatan pembelajaran tetaplah penting, karena ada kemungkinan keadaan peserta didik yang dapat berubah ubah, dan komponen lain dalam pembelajaran kurang menarik bagi siswa sehingga diperlukan motivasi ektrinsisk.²⁷

Jadi, motivasi ektrinsik merupakan motivasi yang lahir dari luar dan penting agar siswa dapat

²⁵ Amna Emda, 179.

²⁶ Lily Eka Sari dan Dkk, *Psikologi pembelajaran* (Malang: Psychology Forum, 2022), 59.

²⁷ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 255–56.

termotivasi untuk belajar. Motivasi ekstrinsik diperlukan untuk menarik minat peserta didik sesuai dengan kebutuhannya. Motivasi terhadap materi pembelajaran sangat perlu dibangkitkan oleh guru sehingga peserta didik memiliki semangat untuk belajar.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam kurikulum madrasah aliyah merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang ditujukan kepada siswa guna mengenali, memahami, mengetahui, menghayati sejarah yang kemudian bisa dijadikan dasar pandangan hidup melalui kegiatan bimbingan, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan diri. Sejarah Kebudayaan Islam tersusun atas tiga kata yaitu Sejarah, Kebudayaan dan Islam. Setiap kata tersebut memiliki arti yang berbeda.

Secara bahasa kata “sejarah” di Indonesia bersumber dari bahasa melayu yang mana merupakan kata serapan dari bahasa arab yaitu kata *syajarah*. Sejak abad XIII kata tersebut telah menjadi perbendaharaan bahasa di Indonesia yang mana kata tersebut dimasukkan ke dalam bahasa melayu sesudah adanya pencampuran antara budaya indonesia dengan budaya Islam. Kata *syajarah* memiliki beberapa makna yaitu : pohon, asal-usul, keturunan, serta identik dengan silsilah, babad, riwayat, tambo, dan tarikh.

Akulturasi selanjutnya terjadi pada abad XV yaitu akulturasi antara kebudayaan indonesia dengan kebudayaan barat yang menyebabkan, kata “sejarah” memperoleh perbendaharaan tambahan kata: *history* (Inggris), *geschiedenis*, *historie* (Belanda), *histore* (Perancis), serta *geschiechte* (Jerman). Kata yang lebih populer digunakan dalam penyebutan kata sejarah adalah *history*. Didalam bahasa Yunani *term* sejarah disebut dengan (*Istoria*), yang bermakna pengetahuan mengenai gejala alam, khususnya manusia yang bersifat kronologis. Selain itu, pengetahuan serupa yang tidak kronologis disebutkan dengan *scientia* atau *science*. Jadi, yang dimaksud sejarah dalam ilmu pengetahuan adalah sejarah pengetahuan yang terbatas hanya tentang manusia yang

terkait dengan hal tertentu (unik) secara kronologis tersusun..

Dari segi pemaknaan harfiah, kata sejarah disebut *history* memuat empat pengertian, yaitu :

- 1) Peristiwa yang suda terlewat
- 2) Suatu kejadian, peristiwa yang sudah berlalu
- 3) Semua pengetahuan yang berkaitan dengan masa lalu
- 4) Ilmu yang diusahakan sebagai penentu dan pewaris pengetahuan

Didalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI)disebutkan bahwasanya sejarah memiliki tiga pengertian : (1) kesusastraan lama: silsilah, asal-usul, (2) Peristiwa yang nyata terjadi di waktu lampau, (3) kejadian dan riwayat kejadian di masa lampau yang menjadi ilmu, pengetahuan..

Jadi, sejarah merupakan gambaran mengenai peristiwa yang dilalui oleh manusia yang terjadi pada masa lalu dalam mengisi perkembangan dunia dari masa kemasa, yang disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu yang diberi tafsiran serta analisis kritis, sehingga mudah untuk dipahami.²⁸

Sementara pada penjelasan berikutnya yaitu kata Kebudayaan. Kebudayaan merupakan bahasa Sansakerta yaitu kata “*Buddhayah*”. kata jamak dari “*budhi*” atau “akal”. Dapat dikatakan bahwa kebudayaan berkaitan dengan budi dan akal manusia. Sidi Gazalba menerangkan bahwasanya Kebudayaan ialah cara berpikir serta cara merasa yang menunjukkan diri pada seluruh aspek kehidupan sekelompok manusia yang membentuk kesatuan sosial bermasyarakat dalam suatu ruang dan waktu.²⁹ Kebudayaan dalam bahasa Arab disebut *Tsaqafah*, sedangkan Kebudayaan dalam bahasa Inggris disebut *Culture* yaitu dari kata *Colore* yakni mengajarkan atau mengolah. Kata *culture* sering diartikan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

Selanjutnya menurut E.B Taylor ari dari krbudayaan merupakan suatu keseluruhan kompleks meliputi kepercayaan, pengetahuan, kesusilaan, seni,

²⁸ Ratu Suintiah dan Maslani, *Sejarah Peradaban Islam* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2017), 1–3.

²⁹ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 43.

adat istiadat, hukum, kesanggupan serta kebiasaan lainnya yang dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Selanjutnya menurut Linton Kebudayaan ialah seluruh pengetahuan, serta tingkah laku yang menjadi tabiat yang dimiliki serta diwariskan oleh anggota suatu masyarakat tertentu. Dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah seluruh pengetahuan serta kebiasaan suatu masyarakat yang diciptakan oleh masyarakat itu sendiri.³⁰

Selanjutnya, kata “islam” mempunyai makna agama yang ajarannya ditujukan kepada manusia, dwahyukan Allah Swt melalui Nabi Muhammad SAW baik lewat perantara malaikat Jibril maupun secara langsung. Berikut kata turunan islam secara Etimologis, antara lain:

1. *Aslama* : menyerahkan diri, taat, tunduk, dan patuh.
2. *Salima* : selamat, sejahtera, sentosa, bersih.
3. *Salam* : daamai, aman dan tentram.
4. *Sullam* : tangga (alat bantu naik keatas).

Dari pengertian diatas, maka disimpulkan Islam mempunyai arti berserah diri sepenuhnya kepada pencipta alam semesta yaitu Allah Swt dengan dibuktikan melakukan ketaatan dan tunduk kepada ketentuan Allah Swt untuk menjalankan kehidupan yang aman, selamat, sejahtera dan sentosa dalam keadaan damai, dan tentram.³¹

Pemaparan kata Sejarah, Kebudayaan dan Islam diatas, bisa dipahami bahwasanya Sejarah Kebudayaan Islam ialah asal-usul atau silsilah yang diperoleh dari pemikiran atau akal muslimin yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, keyakinan, adat istiadat, arsitektur bangunan, seni, pemerintahan, dan lainnya.

Sejarah Kebudayaan Islam ialah mata pelajaran yang menjelaskan mengenai asal-usul, perkembangan, peran budaya Islam serta tokoh yang memiliki prestasi pada masa lampau. Secara substansial Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai peran untuk memberikan

³⁰ Normina, “Pendidikan dalam Kebudayaan,” *Jurnal Kopertais Wilayah XI* 15, no. 28 (2017): 20.

³¹ Nurdin, Dkk, *CD Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam pada Madrasah Ibtidaiyah*, t.t., 7.

semangat motivasi belajar siswa untuk mengenal, memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalam sejarah yang positif serta mampu membentuk sikap dan kepribadian peserta didik.³²

Sejarah Kebudayaan Islam dipahami sebagai berita dan atau cerita lampau yang memiliki asal mula tertentu. Segala kejadian yang terkait di dalamnya pemikiran, politik, ekonomi dan seni dalam Islam disebut Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun komponen dalam Sejarah Kebudayaan Islam meliputi kejadian/peristiwa, manusia, latar belakang terjadinya kejadian, dan makna yang terkandung. Hal ini dapat diketahui bahwasanya Sejarah mengandung catatan-catatan dari suatu masa yang dilahirkan dan dipandang memiliki manfaat untuk masa berikutnya.³³

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) termasuk pelajaran yang terdapat pula pada Madrasah Aliyyah, serta mata pelajaran ini masih dalam naungan Pendidikan Agama Islam sehingga SKI dapat dikatakan masuk dalam kategori PAI. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terdapat dalam ruang lingkup Kemenag, tidak sekedar menerangkan sejarah yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan, namun diharapkan dapat mengambil hikmah, ibrah, pelajaran dari kisah-kisah yang diceritakan. Mata pelajaran ini juga disebut dengan “Sejarah umat Islam” sebab pada mata pelajaran ini, menjelaskan pertumbuhan serta perkembangan umat Islam pada umumnya.³⁴

b. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Tujuan dari mata pelajaran sejarah kebudayaan islam ialah menjadikan siswa siap untuk memahami tentang sejarah sehingga memiliki pandangan positif dalam kehidupannya. Hasil dari tujuan itu dapat memberi pengajaran, bimbingan, keteladanan, latihan, pembiasaan serta penggunaan pengalaman.

³² Nurjannah, “Menemukan Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Jurnal Al Tadabbur* 2, no. 1 (2016): 6.

³³ Abdul Karim, “Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui Metode Mind Mapping,” *Jurnal Quality* 1, no. 2 (2016): 6–7.

³⁴ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 49–50.

Pada peraturan Menteri Agama RI, menerangkan bahwasanya tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, antara lain :

- 1) Membangun dan menumbuhkan kesadaran siswa mengenai nilai dan landasan keislaman yang telah dibangun Rosululloh SAW.
- 2) Menyadarkan siswa akan pentingnya waktu dan mengambil ibrah dari masa lampau dan menjadikan pelajaran di masa depan.
- 3) Melatih siswa menjadi lebih kritis dalam melihat fakta sejarah
- 4) Melatih siswa lebih menghargai atas sejarah peninggalan Islam
- 5) Menumbuhkan sikap siswa dalam apresiasi dan meneladani terhadap berprestasi tokoh yang berprestasi.³⁵

Menurut Muhtar tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam antara lain:

- 1) Mengetahui alur kejadian terkait dengan Kebudayaan Islam baik secara peristiwa maupun waktu terjadinya
- 2) Mengethui proses perkembangan islam serta tempat bersejarah serta tokoh-tokoh yang memiliki jasa dalam Islam
- 3) Memahami periode peninggalan bersejarah islam.³⁶

Jadi, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan untuk membangun kesadaran mengenai pentingnya sejarah dan mampu menjadikan ibrah dan meneladani tokoh-tokoh islam.

c. Ruang Lingkup Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Perkembangan agama Islam dimulai sejak masa awal sampai masa sekarang sehingga siswa mampu mengetahui, mengenal, serta meneladani tokoh Isslam serta menumbuhkan kecintaannya kepada agama islam. Terdapat dua hal yang perlu diketahui dalam lingkup Sejarah Kebudayaan Islam yaitu materi terkait pertumbuhan dan perkembangan agama Islam, serta

³⁵ Aslan dan Suhari, 51–52.

³⁶ Aslan, “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara* 1, no. 1 (2018): 90.

tujuannya menjadikan peserta didik mengenal dan mencintai islam sebagai agamanya.³⁷

Sementara berkaitan dengan ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam disusun secara runtut berdasarkan kejadian/peristiwa dan periode sejarah sebagai berikut :

- 1) Ditingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) materi tentang sejarah arab pra islam, sejarah Rasulullah SAW, serta Khulafaur Rosyidin.
- 2) Ditingkat Madrasah Tsanawiyah (MTS) materi tentang Dinasti Umayyah, Abbasiyah dan Al-Ayubiyah.
- 3) Ditingkat Madrasah Aliyah (MA) materi tentang sejarah peradaban islam di Andalusia, gerakan pembaharuan diduniaislam dan perkembangan islam di Indonesia.

Berdasarkan ruang lingkupnya, dapat diketahui bahwasanya dalam berbagai jenjang pendidikan memiliki ruang lingkup yang berbeda dalam mempelajari sejarah islam. Namun, dari perbedaan materi tersebut terdapat kesamaan yakni mempelajari sejarah pada masa lampau serta hal-hal penting yang sama-sama memberikan ibrah, hikmah dari kisah-kisah yang terjadi di masa lalu pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana posisi, perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan beberapa penelitian-penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya. Selain itu untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurun Nadhiroh dari IAIN Kudus tahun 2019 yang berjudul *“Implementasi Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Daya Ingat Peserta Didik Kleas VII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan*

³⁷ Isti’ناه Abubakar, “Pengembangan Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Madrasah Tsanawiyah,” *Madrasah*. 4, no. 2 (t.t.): 235.

³⁸ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 56.

Islam Di Mts NU Tamrinut Thullab Tahun Ajaran 2018/2019”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh implementasi *Mind Mapping* dalam meningkatkan ingatan peserta didik kelas VII pada mata pelajaran SKI, untuk mengetahui keadaan daya ingat peserta didik setelah menggunakan metode *Mind Mapping* di kelas VII pada mata pelajaran SKI, dan untuk mengetahui apa saja kekurangan dan kelebihan implementasi metode *Mind Mapping* dalam meningkatkan daya ingat peserta didik kelas.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi metode *Mind Mapping* pada daya ingat siswa menjadi lebih baik dan siswa dapat mengemukakan ide-ide kreatif didalam *Mind Mapping*, selain itu siswa dapat memiliki gambaran secara keseluruhan mengenai materi dengan menggunakan *Mind Mapping* tersebut.

Penelitian tersebut mempunyai persamaan yakni sama-sama membahas tentang Metode *Mind Mapping* pada pelajaran SKI serta sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif. Adapun perbedaannya penelitian ini fokus kepada daya ingat siswa sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti fokus terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, serta perbedaan lainnya adalah lokasi penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Imalia Yoni Prihatini dari UIN Sunan Kalijaga tahun 2013 yang berjudul “*Penggunaan Strategi Mind Mapping Dalam Pembelajaran SKI di Mts Negeri Sumbergiri, Gunungkidul*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *Mind Mapping* dalam pembelajaran SKI serta mengetahui apa saja faktor yang menjadi pendukung serta penghambat penggunaan strategi *Mind Mapping* dalam pembelajaran SKI.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa: a. penggunaan strategi *Mind Mapping* dalam proses pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih aktif, semangat, memudahkan siswa meringkas materi, menjadikan pembelajaran menyenangkan. b. Faktor pendukung keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* yaitu minat dan motivasi siswa serta ketersediaan alat dan bahan. Adapun faktor penghambat antara lain kurangnya kekompakan kelompok, tidak ada hadiah, *Reward* dan *Reinforcement*, manajemen waktu

kurang baik serta pemilihan kata kunci yang tidak tepat/terlalu panjang.

Penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif dan sama-sama membahas tentang *Mind Mapping* pada mata pelajaran SKI. Adapun perbedaannya adalah lokasi penelitian yang dilakukan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Saiful Anwar dari UIN Walisongo pada tahun 2021 yang berjudul “Implementasi Metode *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran SKI Kelas VII Mts Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara Tahun Ajaran 2021/2022” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran SKI kelas VII MTs Darul Ulum Purwogondo melalui implementasi metode *Mind Mapping*.

Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwasanya metode *Mind Mapping* menjadikan para siswa termotivasi dalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa metode *Mind Mapping* berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII MTs Darul Ulum Purwogondo.

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif serta sama-sama membahas tentang Metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran SKI, adapun perbedaannya adalah lokasi penelitian yang dilakukan.

C. Kerangka Berfikir

Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran memiliki pengaruh dalam kegiatan belajar. Guru dapat menggunakan metode untuk memudahkan dan membantu proses pembelajaran supaya peserta didik mudah mengetahui, memahami, mengerti apa yang disampaikan oleh guru menggunakan media yang telah digunakan. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran bagian dari Pendidikan Agama Islam. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan pertumbuhan atau perkembangan islam pada masa lalu. Pada hakikatnya materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan nilai-nilai budi pekerti kepada siswa dan didalamnya mengandung nilai-nilai positif bagi kehidupan sehari-hari yang sepatutnya diterapkan pada diri siswa. Siswa hanya menganggap

Sejarah Kebudayaan Islam adalah pembelajaran yang membuat jenuh karena identik dengan bercerita dan siswa enggan untuk memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, sepatutnya guru mampu menciptakan susasana pembelajaran yang menarik salah satunya melalui media *Mind Mapping* serta diharapkan mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dari kenyataan diatas dapat diketahui. Konsep dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

