

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Gagne & Briggs dalam (Kristanto et al., 2016) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

(Kristanto et al., 2016) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar. Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Contoh: apabila guru membuat materi/bahan di powerpoint, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (software), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat/ perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.

Menurut (Jumrah et al., 2025) Media pembelajaran adalah elemen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena di dalamnya

terkandung pesan-pesan yang disampaikan kepada peserta didik, baik dalam bentuk alat maupun bahan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi peserta didik, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan penuh antusiasme. media pembelajaran digunakan dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan tujuan memperjelas informasi sehingga memudahkan pemahaman siswa, media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai saluran komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut (Sari et al., 2024) bahwa media pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran siswa dengan menggunakan berbagai macam alat ataupun bahan untuk menyalurkan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik. Jenis dari media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam, di antaranya yaitu ada buku, alat peraga, media pembelajaran digital berupa media multimedia, media audio visual, video dan animasi, gambar, media sosial, online/elearning, dan masih banyak lagi.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam proses pendidikan. Salah satu fungsi utamanya adalah membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan secara lebih efektif. Adanya media pembelajaran, konsep-konsep yang abstrak dapat dijelaskan dengan lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dalam hal ini, media visual seperti gambar atau diagram dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual, sedangkan media audio seperti rekaman suara atau podcast dapat membantu siswa yang lebih mudah memahami materi melalui pendengaran. Menurut Levie & Lentz dalam (Jurusan et al., 2019) mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Guru juga perlu mempertimbangkan jenis media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dukungan teknologi dalam media pembelajaran, seperti flipped book digital, semakin mempermudah akses

terhadap informasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dan menyenangkan.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah jenis media yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi yang disajikan. Menurut (Amatullah et al., 2022) media merupakan alat perantara atau penghubung berbasis teknologi informasi dan komunikasi menyangkut software dan hardware, dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Menurut (Rofiqoh & Khairani, 2024) Media pembelajaran digital adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran digital menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan platform online yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran media pembelajaran ini menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan adanya respons dari siswa, baik dalam bentuk eksplorasi, pemilihan, maupun pengambilan keputusan.

Media pembelajaran digital mengacu pada media yang dirancang untuk melibatkan pengguna dalam interaksi aktif, seperti simulasi, permainan edukatif, hingga platform e-learning berbasis teknologi. Dengan kata lain, media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Menurut (Masdar Limbong et al., 2022) Media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari jenis media

pembelajaran lainnya. Karakteristik media pembelajaran dapat dirangkum sebagai berikut:

a. Self Instructional

Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa ketergantungan pada instruktur. Materi disajikan secara terstruktur sehingga siswa dapat memahami konsep sendiri

b. Self Containe

Semua materi yang dibutuhkan untuk pembelajaran tersedia dalam satu platform atau media, sehingga tidak memerlukan sumber tambahan

c. Stand Alone

Media ini dapat digunakan secara independen tanpa memerlukan alat bantu lain, sehingga fleksibel untuk berbagai situasi belajar.

d. Adaptif

Media pembelajaran dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, baik dari segi kecepatan maupun tingkat kesulitan materi.

e. User Friendly

Desain antarmuka yang mudah digunakan membuat siswa lebih nyaman dalam mengakses dan memahami materi

f. Representasi dan Visualisasi

Media ini menggunakan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio untuk menyajikan informasi secara menarik dan jelas, membantu siswa memahami konsep yang kompleks

g. Interaktivitas Tinggi

Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui simulasi, kuis, atau permainan edukasi yang memberikan umpan balik secara real-time

h. Multimedia Konvergen

Media ini menggabungkan berbagai jenis media (teks, audio, video) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik.

Media pembelajaran menawarkan berbagai manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan. Berikut adalah analisis dari beberapa jurnal mengenai manfaat tersebut:

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan fitur-fitur seperti kuis, simulasi, dan permainan edukatif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini terbukti meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

b. Memfasilitasi Pemahaman Konsep Abstrak

Media sering kali menyajikan materi dalam bentuk visualisasi dan simulasi yang membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit atau abstrak. Misalnya, dalam pendidikan konstruksi bangunan, penggunaan simulasi 3D memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami proses konstruksi secara langsung.

c. Meningkatkan Retensi Informasi

Studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi pada siswa. Interaksi aktif yang terjadi selama proses belajar membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari dibandingkan dengan metode tradisional.

d. Umpan Balik Langsung

Media pembelajaran memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai kemajuan mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time, sehingga mereka dapat mengetahui area mana yang perlu diperbaiki.

e. Pembelajaran yang Lebih Menyenangkan

Penggunaan media menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan elemen multimedia seperti animasi, suara, dan video, siswa lebih terlibat secara emosional dalam pembelajaran, yang dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan focus.

f. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan dengan metode konvensional. Ini sangat bermanfaat bagi siswa dengan jadwal yang padat atau yang belajar secara mandiri.

3. Flipped Book Digital

Flipped Book Digital adalah bentuk media pembelajaran yang mengadaptasi konsep buku cetak ke dalam format digital dengan tampilan yang menyerupai lembaran buku asli. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk membaca, membalik halaman, serta mengakses berbagai fitur multimedia seperti gambar, video, dan animasi yang memperkaya pengalaman belajar. Menurut (Putra et al., 2023) Flipbook digital merupakan suatu perangkat lunak yang dapat merubah file menjadi format flash flipping book. Flipbook membuat buku digital menjadi mempunyai kemampuan untuk menjadi animasi flipping flash sehingga menarik yang membuat penggunanya merasakan terhadap buku digital tersebut. Hal ini membuat flipbook menjadi salah satu media yang tepat untuk mengelola bahan ajar yang menarik bagi siswa.

Menurut (Gusman et al., 2021), flipped book digital merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang mengubah cara siswa mengakses dan memahami materi, menjadikannya lebih menarik, dan fleksibel. flipped book digital tidak hanya sekadar menggantikan buku cetak dalam bentuk digital, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan tambahan elemen visual dan audio yang mendukung pemahaman siswa. Adanya flipped book digital, siswa dapat memperoleh pengalaman membaca yang lebih dinamis dibandingkan dengan buku teks konvensional, karena fitur-fiturnya memungkinkan pembelajaran yang lebih aktif dan mendalam.

Flipbook mempunyai kelebihan dengan kemampuannya yang membuat siswa dapat mengatur pergerakannya sendiri, Pembalikan halaman dapat dilakukan dengan dragging ataupun menggunakan tombol navigasi yang ada. Flipbook memiliki cara penggunaan yang mudah digunakan. Flipbook menawarkan fasilitas untuk mengatur media sesuai

dengan keinginan. Disini juga dapat diatur tampilannya, ditambahkan musik, kuis, gambar, dan video. Walaupun flipbook juga memiliki kelemahan seperti ukuran filenya yang besar, namun hal tersebut tidak menjadi masalah besar, jika pembuat flipbook dapat mengelolanya menjadi bahan ajar yang menarik dan. Dalam hal ini (Aprilia, 2021) menambahkan Kelebihan flipbook adalah dapat menyajikan teks, gambar, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat bantu dan koneksi (link), sehingga siswa dapat melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Kelebihan pada flipbook mampu mengintegrasikan suara, grafik, gambar, animasi dan film, sehingga informasi yang disajikan lebih banyak dari pada buku konvensional. Namun dari banyak kelebihannya, Flipped Book ini masih mempunyai kekurangan, menurut (Aprilia, 2021) media flipbook juga memiliki kekurangan yaitu penggunaannya hanya dapat dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai dan keterampilan guru dan siswa yang baik di bidang TIK. Oleh karena itu penggunaan media flipbook harus digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam pembuatannya Flipped Book memiliki beberapa tahap Menurut pembuatan flipbook memiliki 3 tahapan diantaranya (Yuwono et al., 2022): tahapan pra produksi, tahapan produksi dan tahapan pasca produksi. Proses pembuatan flipbook ini dapat menggunakan aplikasi canva dan flip pdf corporate untuk memudahkan guru dalam cara pembuatannya. Dikemas dalam bentuk tampilan yang menarik sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan tekun, antusias, dan penuh kesadaran. motivasi belajar juga merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, merubah suatu tingkah laku dan memberikan arah pada kegiatan belajar

itu demi mencapai suatu tujuan. Menurut (Fernando et al., 2024) motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi peserta didik dalam belajar sangat penting.

Menurut (Uno, 2021), motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul dari dalam diri individu maupun lingkungan sekitar yang mendorongnya untuk mencapai tujuan dalam belajar. Motivasi ini bisa bersifat intrinsik, yakni berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti rasa ingin tahu, minat terhadap mata pelajaran, atau kepuasan dalam memahami sesuatu. Di sisi lain, motivasi juga bisa bersifat ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor luar, seperti dorongan dari orang tua, penghargaan, atau tuntutan akademik.

(Sardiman, 2018) menjelaskan bahwa motivasi belajar berperan penting dalam menentukan seberapa besar usaha yang dilakukan siswa dalam memahami materi dan mencapai prestasi akademik. Siswa dengan motivasi yang tinggi cenderung lebih giat dalam belajar, tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, serta memiliki inisiatif untuk mencari tambahan informasi di luar pembelajaran formal. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah sering kali mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, kurang memiliki kemauan untuk menyelesaikan tugas, dan cenderung pasif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pemahaman tentang motivasi belajar sangat penting bagi pendidik untuk menciptakan strategi yang tepat guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Motivasi Belajar Menurut Ahli

1) Djaramah

Menurut Djaramah dalam (Elvira & Nirwana, 2022) Motivasi belajar adalah kekuatan yang berasal dari dalam maupun luar individu yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi intrinsik berasal dari kesadaran diri sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik dipicu oleh faktor luar seperti lingkungan belajar yang menyenangkan atau materi

pelajaran yang menarik. Jika di kaji dari menurut Djaramah Motivasi intrinsik berkaitan erat dengan keinginan individu untuk belajar tanpa adanya dorongan dari luar. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung belajar karena rasa ingin tahu, kepuasan dalam memahami suatu konsep, atau adanya tujuan pribadi untuk mencapai keberhasilan akademik. Misalnya, seorang siswa yang gemar membaca Pendidikan Agama Islam akan merasa terdorong untuk mendalami ilmu tersebut tanpa harus dipaksa oleh guru atau orang tua. Motivasi intrinsik ini sangat penting karena mendorong keberlanjutan dalam proses belajar dan menciptakan pemahaman yang lebih mendalam.

Di sisi lain, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor eksternal yang dapat memengaruhi semangat belajar siswa. Faktor ini bisa berupa penghargaan dari guru, dorongan dari orang tua, lingkungan belajar yang nyaman, atau bahkan media pembelajaran yang menarik seperti Flipped Book Digital Ketika materi pelajaran disajikan dengan cara yang lebih dan visual, siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, adanya kompetisi sehat dalam kelas, pemberian pujian, atau sistem penghargaan juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

2) Abraham Maslow

Menurut Abraham Maslow dalam (Cahyono et al., 2022), motivasi merupakan kebutuhan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Sebagai contoh, seseorang makan karena merasa lapar (kebutuhan fisiologis), siswa belajar untuk mendapatkan nilai tinggi agar tidak kalah saing, atau seseorang menunjukkan amarah dalam situasi yang tidak kondusif untuk menciptakan rasa aman. Menurut Maslow, guru tidak bisa menyalahkan anak atas kejadian ini secara langsung, sebelum memahami barangkali ada proses tidak terpenuhinya kebutuhan anak yang berada dibawah kebutuhan untuk tahu dan mengerti Bisa jadi anak-anak tersebut belum atau tidak melakukan makan pagi yang cukup, semalam tidak tidur dengan nyenyak, atau ada

masalah pribadi/keluarga yang membuatnya cemas dan takut, dan lain-lain

Teori humanistik Maslow memiliki suatu keunggulan dimana dia merancang suatu teori yaitu hierarchy of need (teori kebutuhan). Teori hirarki kebutuhan manusia yang dipopulerkan Maslow, menjadi landasan motivasi bagi manusia untuk berperilaku dan dipelajari diberbagai perguruan tinggi. Dalam teorinya, ia menyatakan bahwa manusia memiliki berbagai tingkat kebutuhan atau hierarki kebutuhan, mulai dari yang paling dasar sampai kebutuhan tertinggi dalam Maslow membagi hierarki kebutuhan dalam lima tingkat dasar kebutuhan. Tiap tingkat mendasari berikutnya yang lebih tinggi, dan demikian seterusnya. Maslow mengemukakan hal ini lewat argumennya. Ini adalah apa yang dimaksud bahwa kebutuhan dasar manusia terorganisasi dalam sebuah hierarki potensi relatif. Secara umum Maslow menguraikan kelima tingkat ini sebagai berikut:

- Tingkat pertama kebutuhan fisik (Physiological Needs) yang merupakan kebutuhan yang paling mendasar dan mendominasi manusia. Kebutuhan ini bersifat kebutuhan biologis, seperti kebutuhan akan oksigen, makanan, air dan sebagainya.
- Tingkatan kedua adalah kebutuhan akan rasa aman (Safety Needs). Setelah kebutuhan biologis relatif terpenuhi, muncul kebutuhan lain yang dapat dikategorikan sebagai kebutuhan akan rasa aman.
- Tingkat ketiga kebutuhan akan pemikiran dan cinta (The Belongingness and Love Needs). Jika kebutuhan fisik dan rasa amanah telah terpenuhi dengan baik, akan muncul kebutuhan akan cinta dan perhatian, dan kebutuhan untuk memiliki dan dimiliki.
- Tingkat keempat adalah kebutuhan untuk dihargai (Self Esteem Needs) Ketika kebutuhan dimiliki dan mencintai sudah relatif terpuaskan, kekuatan motivasinya melemah, diganti motivasi harga diri.

- Tingkat kelima atau tingkatan yang paling tinggi pada hierarki berupa kebutuhan aktualisasi diri akhirnya sesudah semua kebutuhan dasar terpenuhi, muncullah kebutuhan meta atau kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan menjadi sesuatu yang orang itu mampu mewujudkannya secara maksimal seluruh bakat kemampuannya potensinya.

Dalam dunia pendidikan, teori ini sangat relevan. Guru perlu memahami bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan mereka. Seorang siswa yang tidak mengerjakan tugas atau sulit berkonsentrasi mungkin bukan karena malas, melainkan karena kebutuhan dasarnya belum terpenuhi, misalnya kurang tidur, tidak sarapan, atau mengalami masalah emosional.

Implikasi dari hirarki kebutuhan Maslow, mengharuskan guru untuk mengupayakan pemenuhan kebutuhan dasar anak sehingga kebutuhan yang lebih tinggi juga terpenuhi. Guru berusaha untuk memenuhi kebutuhan akan rasa aman, kasih sayang, self esteem maupun aktualisasi diri. Selain itu guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa, tugas guru adalah:

- Guru perlu membina kepercayaan siswa sendiri agar bisa menjalankan tugasnya secara maksimal di kelas.
- Guru perlu mendorong siswa mengungkapkan keinginan-keinginan pribadi dan kelompok, dan tugas memperjelas keinginan-keinginan tersebut untuk menghondari pertentangan.
- Guru perlu mengupayakan kemandirian anak dan memotivasi siswa untuk menentukan cara belajar yang sesuai.
- Guru berperan sebagai narasumber, memperluas pengalaman belajar siswa dan mendorong keaktifan seluruh kelompok
- Guru perlu mengenal dan menerima pesan-pesan emosional dan intelektual yang dinyatakan oleh siswa dan kelompoknya.

- Guru berperan sebagai partisipasi aktif dalam kelompok dan mendorong keterbukaan untuk menyatakan perasaan, menjaga saling pengertian, tanggap dan empati perasaan anggota.
- Mengetahui kekuatan dan keterbatasannya bekerja dengan siswa.

Hirarki kebutuhan membantu siswa untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan potensi yang dimiliki. Siswa merupakan pelaku utama dalam proses belajar. Memberi bimbingan yang tidak mengekang kepada siswa dalam kegiatan belajarnya akan memudahkan dalam penanaman nilai-nilai yang akan memberi informasi tentang hal yang positif dan hal yang negatif. Pendidik adalah sebagai sumber dalam pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pendidik bukan hanya sebagai pengajar yang menyampaikan materi seluruhnya kepada siswa. Akan tetapi pendidik harus mampu untuk memahami apa yang harus dibutuhkan oleh siswa. Guru sebagai pendidik mampu memahami karakteristik siswa sebagai tujuan dari proses pendidikan.

Teori Abraham Maslow tentang hierarki kebutuhan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran sains. Hierarki kebutuhan ini merupakan teori yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan adanya interaksi antara murid dengan siswa. Seorang pendidik harus mampu mengetahui keinginan dari setiap peserta didik walaupun keinginan tersebut tidak terpenuhi dengan cepat, namun hal itu akan bertahap. Guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan yang terbaik kepada siswa, dalam pembelajaran guru bukan hanya menyampaikan ilmu.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sudirman dalam (Sidik & Sobandi, 2018) Indikator Motivasi Belajar Dalam kegiatan belajar siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut Sardiman, ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya:

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Apabila siswa memiliki ciri-ciri motivasi belajar seperti diatas, berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Hamzah B Uno dalam (Makhmuri & Andini, 2020) indikator dari motivasi belajar siswa yang akan dijadikan sebagai kisi-kisi yang kemudian dikembangkan menjadi pertanyaan pada skala motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Seseorang yang mempunyai hasrat dan keinginan berhasil akan cenderung dan berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaannya.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Seseorang yang memiliki motivasi belajar berarti didalam dirinya ada dorongan yang

menyebabkan dia ingin belajar karena sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak untuk belajar untuk mencari tahu.

- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Dengan adanya harapan dan cita-cita masa depan yang harus dicapai sehingga menimbulkan motivasi dan dorongan dari dalam diri untuk belajar dan berusaha melakukan yang terbaik demi tercapainya tujuan atau cita-cita tersebut.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar. Penghargaan dibutuhkan juga dalam belajar untuk memberikan motivasi kepada seseorang, penghargaan dalam belajar dapat berupa hadiah, pujian, nilai yang baik, dan lain-lain.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Belajar dengan diikuti suatu kegiatan yang menarik seperti bernyanyi, bercerita, menggunakan media, dan tidak monoton dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam belajar.

Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar turut menjadi indikator motivasi belajar, jika lingkungan belajar kondusif, motivasi belajar dapat meningkat, sebaliknya lingkungan belajar yang tidak kondusif menyebabkan motivasi dalam diri seseorang menurun.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Alfianti dalam (Nurfa et al., 2020) menyatakan bahwa: Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

1) Faktor sekolah

- Metode mengajar, Tugas guru utamanya adalah mengajar, yaitu menyampaikan dan mentransfer ilmu kepada anak didiknya. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Guru harus cermat memilih dan menetapkan metode yang sesuai.
- Hubungan guru dan siswa, Dua unsur yang terpenting adalah guru dan siswa. Hubungan guru dan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan. Proses pembelajaran akan efektif jika komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa terjadi secara intensif. Guru dapat merancang model-model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan optimal. Guru mempunyai peran ganda dan strategis dalam kaitannya dengan kebutuhan siswa. Peran yang dimaksudkan adalah guru sebagai guru, guru sebagai orang tua, dan guru sebagai sejawat belajar.
- Alat pengajaran/media pembelajaran, Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan keunggulan masing-masing, maka diharapkan guru dapat memilih dan menentukan macam-macam media sesuai dengan topik bahasan dan karakteristik materi pelajaran.
- Keadaan gedung, Sudah umum diketahui bahwa yang menentukan motivasi belajar seseorang, selain faktor individu juga faktor lingkungan, lebih-lebih lingkungan belajar, sebab sadar atau tidak senantiasa bersosialisasi oleh lingkungan.
- Tugas yang terlalu banyak, Guru memberikan tugas untuk siswa merupakan hal yang wajar. Tetapi siswa akan merasa jenuh dengan

tugas yang terlalu banyak. Bagi sebagian siswa tugas merupakan beban.

2) Faktor Keluarga

- Cara orang tua mendidik, Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anak-anaknya, mungkin acuh tak acuh, tidak memperhatikan kemajuan anak-anaknya, akan menjadi penyebab kesulitan belajarnya. Orang tua yang bersifat kejam, otoriter akan menimbulkan mental yang tidak sehat bagi anak. Hal ini akan berakibat anak tidak dapat tenang, tidak senang dirumah, ia mencari teman sebayanya, hingga lupa belajar. Pada umumnya orang tua tidak memberikan dorongan pada anaknya, hingga anak tidak menyukai belajar, bahkan karena sikap orang tuanya yang salah, anak bisa benci belajar.
- Relasi antar anggota keluarga, Faktor ini sangat penting sekali dalam menentukan belajar anak. Yang dimaksud hubungan ini adalah kasih sayang penuh pengertian, atau bahkan kebencian, sikap keras, acuh tak acuh, memanjakan dan lain-lain.
- Suasana rumah, Suasana rumah atau keluarga yang sangat ramai/gaduh, selalu tegang, selalu banyak masalah menyebabkan anak tidak tahan dirumah, sehingga tidak mustahil kalau prestasi belajar anak menurun. Untuk itu hendaknya suasana rumah dibuat menyenangkan, tenang, damai, harmonis, agar anak betah tinggal di rumah. Keadaan ini akan menguntungkan bagi kemajuan belajar anak.
- Keadaan ekonomi, keluarga Ekonomi yang kurang atau miskin akan menimbulkan kurangnya alat-alat belajar, kurangnya biaya yang disediakan oleh orang tua dan tidak mempunyai tempat belajar yang baik. Faktor biaya merupakan faktor yang sangat penting, karena belajar dan kelangsungan sangat memerlukan biaya.

B. Penelitian Relevan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Flipped book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah di SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang, seperti terbatasnya media pembelajaran IPS, penggunaan media konvensional, ketergantungan pada buku guru dan siswa, rendahnya minat belajar siswa, serta hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian dilakukan oleh Silvia Nisa Amalia dan Moh. Fathurrahman untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook IPS materi karakteristik geografis Indonesia.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi, uji coba, hingga produksi massal. Sampel penelitian adalah 19 siswa kelas V dari total 28 siswa, dengan 9 siswa dipilih melalui teknik purposive sampling (3 peringkat atas, 3 tengah, dan 3 bawah) untuk uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook dinyatakan "sangat layak" berdasarkan validasi ahli media (98,44%) dan ahli materi (95,31%). Respon guru dan siswa juga menunjukkan kelayakan tinggi, dengan skor 94,11% (guru) dan 98,03% (9 siswa). Kesimpulannya, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran flipbook yang layak untuk pembelajaran IPS kelas V (Amalia & Fathurrahman, 2023).

2. Penggunaan Media Pembelajaran Flipped book Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 3 Tulungagung, Kabupaten Pringsewu, Lampung. Sekolah ini menerapkan sistem blended learning, namun pembelajaran daring dinilai kurang optimal karena guru hanya mengirim materi berupa foto, penjelasan tambahan melalui chat atau voice note, tugas, dan tautan video YouTube. Respon siswa terbatas, kebanyakan hanya mengirim tugas tanpa interaksi lebih lanjut. Kendala lain adalah permintaan wali murid untuk tidak menggunakan aplikasi virtual meeting karena biaya kuota internet yang tinggi. Masalah ini perlu segera diatasi

karena pembelajaran daring akan terus berlanjut, dan jika tidak ditangani, siswa kelas IV berpotensi mengalami kesulitan saat naik ke kelas V.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pembelajaran. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan indikator keberhasilan, kemudian dianalisis peningkatannya dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, ketercapaian pembelajaran guru sebesar 77% (kriteria baik), meningkat menjadi 93% (sangat baik) pada siklus II, atau meningkat 16%. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa juga meningkat dari 66,6% (siklus I) menjadi 81,8% (siklus II), atau meningkat 15,2%. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 63,5% (siklus I) menjadi 89,5% (siklus II), atau meningkat 26%. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran flipbook berbasis online dengan model Direct Learning terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV (Ilham Setiadi et al., 2021).

3. Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipped book Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Penelitian ini didasari oleh observasi dan wawancara di tiga sekolah dasar (SDN Cemara Dua, SDN Mangkubumen Kidul No. 16, dan SDN Mangkubumen Lor No. 15) pada tanggal 5-16 September 2017. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran IPA masih rendah, dengan hanya 10% siswa (2-4 siswa per kelas) yang mampu mengungkapkan pendapat, bertanya, atau memecahkan masalah. Siswa juga mengeluhkan bahwa buku cetak yang digunakan kurang menarik, terlalu banyak teks, dan tidak praktis. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran seperti Flipped Book untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen True Experimental dengan Post-test Only Control Group Design. Siswa dibagi menjadi dua

kelompok secara acak: kelompok eksperimen yang menggunakan media sains flipbook berbasis kontekstual, dan kelompok kontrol yang menggunakan buku paket IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media sains flipbook berbasis kontekstual adalah 88,12, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan buku paket IPA (75,31). Hasil uji independent sample t-test menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulannya, media sains flipbook berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan buku paket IPA. (Aprilia, 2021).

4. Efektivitas Media Pembelajaran Flipped Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas V Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis narasi, dalam penelitian Siswa masih menganggap menulis sebagai pembelajaran yang membingungkan dan sulit karena membutuhkan banyak tenaga, waktu, dan perhatian yang sungguh-sungguh. Ini adalah salah satu masalah yang masih ada dengan pembelajaran menulis. Ketidakminatan siswa terhadap pembelajaran menulis menyebabkan rendahnya kemampuan menulis. Penelitian ini dilakukan Dian Novitasari, Ivayuni Listiani dan Pinkan Amita Tri Prasasti Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Flip Book terhadap keterampilan menulis narasi kelas V SDN 03 Madiun Lor

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tipe penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design tipe post-test only with Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini menggunakan Quasi Experimental Design dilakukan terhadap dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol (pembanding) yang tidak dipilih secara random. Populasi siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor berjumlah 60 siswa, sedangkan sampel diperiksa melalui tes sampling purposive dengan mengukur hasil keterampilan menulis narasi siswa. Metode pengumpulan

data yang digunakan ialah tes, observasi, serta data yang mengukur hasil keterampilan menulis narasi siswa. Data yang diperoleh di uji dengan independent t-test. Hasil pengujian hasil keterampilan menulis narasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 03 Madiun Lor.

Hasil dari penelitian ini Perbandingan antara keterampilan menulis narasi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen meningkat 12,6. Keterampilan menulis narasi pada kelas kontrol menerima skor rata-rata 68,6 dan dikategorikan tinggi, dan kelas eksperimen menerima skor rata-rata 81,2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor ketika menggunakan media Flip Book untuk belajar. Oleh karena itu, menggunakan media Flip Book dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang menarik karena siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik (Novitasari et al., 2023).

5. Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi Pada Siswa Kelas Iv SDN 02 Pandean

Berdasarkan observasi yang dilakukan waktu PLP II di SDN 02 Pandean terdapat permasalahan yang berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan. Guru hanya fokus pada buku LKS dan buku paket IPAS yang telah disediakan oleh pemerintah. Kasus yang ada pada SDN 02 Pandean, dimana banyak sekali siswa yang kurang dari nilai KKM yang sudah diterapkan Terutama pada pembembelajaran IPAS. Sebanyak 64% dari 22 siswa nilai kurang dari KKM yang diterapkan yaitu 75. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh pemerintah. Data tersebut peneliti dapatkan dari survey dan observasi pada saat pembelajaran. Penelitian ini dilakukan oleh Mastura Yulianti, Raras Setyo Retno, dan Naniek Kusumawati peneliti mengembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media flipbook digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean, mengetahui kelayakan media

flipbook digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean, mengetahui respon siswa terhadap media flipbook digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) Pada penelitian mengacu pada model ADDIE dengan tahapan (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model ini digunakan untuk mengembangkan produk yang akan dibuat seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Hasil dari penelitian ini yaitu Produk flipbook digital berbasis literasi sains pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian para ahli, siswa, serta guru. Dari penilaian tersebut didapatkan persentase (1) ahli media yakni 91%; (2) ahli materi yakni 84%; (3) serta ahli bahasa memperoleh penilaian 88%. Pada uji pelaksana lapangan mendapatkan penilaian dari angket respon siswa sebanyak 22 subjek uji coba memperoleh 93% serta angket respon guru memperoleh penilaian 90% (Yulianti et al., 2023).

Dari penelitian terdahulu yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu:

Persamaan:

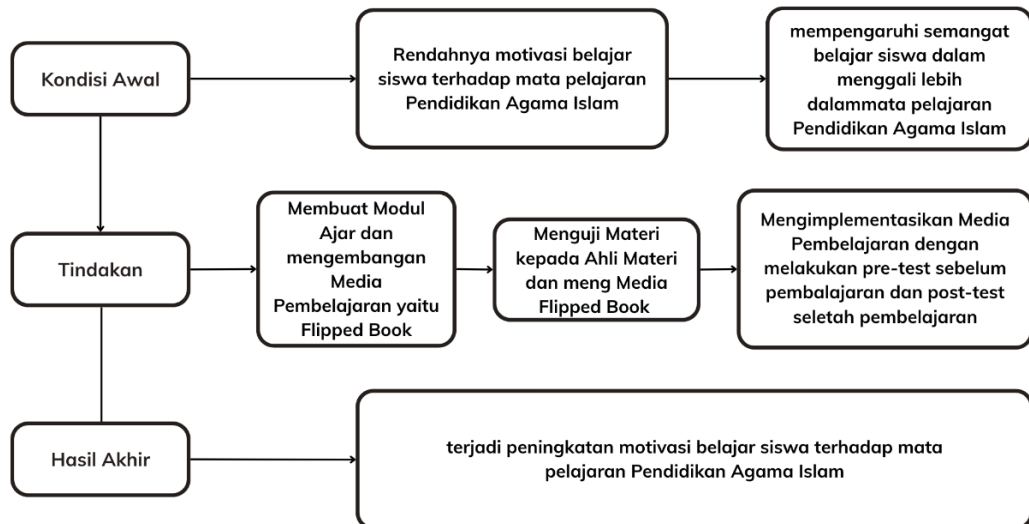
1. Dalam penerapannya tujuannya sama untuk penerapan media pembelajaran flipped book digital.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menekankan pentingnya peralihan dari media pembelajaran konvensional yang mungkin kurang relevan dengan perkembangan zaman, menuju penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan efektif.

Perbedaan:

1. Materi dalam penelitian sebelumnya bukan Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian yang dilakukan secara eksplisit menggunakan Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran untuk dijadikan media penelitian.
2. Pada penelitian sebelumnya, Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) namun dalam penelitian kali ini, Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Metode yang digunakan semuanya menggunakan metode kuantitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode RnD dengan menggunakan prosedur ADDIE

Dengan demikian, meskipun ada beberapa persamaan dalam tujuan dan metode, terdapat perbedaan signifikan dalam mata Pelajaran yang digunakan, objek penelitian, dan tingkat kematangan penelitian antara penelitian tersebut.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah sering kali masih bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa cenderung pasif dalam menerima materi. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan kurangnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Motivasi belajar yang rendah akan mempengaruhi semangat siswa dalam menggali lebih dalam isi kandungan Pendidikan Agama Islam .

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Salah satu alternatif solusi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran flipped book digital. Media ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara visual dan interaktif, kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan belajar yang lebih tinggi.

Media flipped book digital yang dikembangkan dirancang dengan tampilan menarik dan interaktif menggunakan Canva dan dikonversi melalui website Heyzine. Siswa dapat membuka materi layaknya membaca buku cetak secara digital, yang disertai ilustrasi, poin-poin penting, serta elemen visual yang mendukung pemahaman.

Kemudian media yang telah dikembangkan tersebut validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian setelah media tersebut layak peneliti melakukan implementasi yaitu menerapkan media tersebut dalam pembelajaran, pada prosesnya sebelum pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket pre-test dan sesudah pembelajaran siswa diminta mengisi angket posttest.

Setelah media pembelajaran diterapkan, diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam . Siswa menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.