

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang menitikberatkan pada perubahan sikap individu melalui pendekatan objektif, materialistik, dan mekanistik (Desmita, 2009:44). Proses perubahan tingkah laku dianggap perlu melalui pengujian dan pengamatan langsung terhadap tingkah laku peserta didik, bukan berdasarkan hal-hal yang tidak terlihat. Pengamatan menjadi hal yang sangat penting dalam teori ini karena menjadi tolok ukur bagi perubahan tingkah laku.

Dalam teori ini yang menjadi hal yang paling utama ialah dalam pengamatan dan pengukuran, sebab sangat penting untuk mengamati atau melihat tingkah laku peserta didik dalam belajar. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ia mengalami perubahan dalam dirinya. Adanya perubahan dalam diri peserta didik dapat diberikan adanya stimulus yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, sementara respons merupakan apa yang diberikan oleh peserta didik kepada pendidik setelah diberikannya respons. Dalam teori ini menekankan pentingnya adanya input berupa stimulus dan output berupa respons (Safaruddin, 2016: 120).

Teori behavioristik ini mempunyai pengaruh terhadap masalah belajar, sebab dalam belajar membentuk hubungan antara stimulus dan respons sehingga dalam proses belajar dapat menciptakan kebiasaan-

kebiasaan secara otomatis untuk peserta didik dalam belajar. Teori ini berfokus kepada pengarahan dalam bafikir peserta didik serta berpandangan bahwa proses belajar akan membawa peserta didik kepada tujuan pembelajaran tertentu.

Stimulus dan respons mempunyai hubungan yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungan yang kemudian dapat memunculkan sebuah perubahan perilaku. Sehingga agar dapat memahami perubahan perilaku pada peserta didik harus memahami terlebih dahulu hubungan stimulus dan respons satu dengan yang lainnya, memahami konsep serta konsekuensi yang muncul akibat dari adanya respons (Nahar, 2016: 69-71).

Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa teori behavioristik merupakan sebuah teori belajar yang berfokus kepada perubahan perilaku seseorang dimana perubahan tersebut diakibatkan adanya pemberian stimulus sehingga mendapatkan respons. Penerapan dari teori belajar behavioristik ini melalui perangkat pembelajaran serta fasilitas belajar yang digunakan. Selain itu, faktor lingkungan serta genetik juga dapat mempengaruhi perilaku peserta didik. oleh sebab itu, pemberian stimulus yang tepat oleh pendidik akan sangat berpengaruh terhadap perilaku peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas dilakukan.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah istilah yang mengacu pada upaya pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kata dasar dari pembelajaran adalah "ajar," yang berarti memberikan petunjuk atau menyampaikan pengalaman, informasi, dan pengetahuan pada subjek tertentu agar diketahui dan dipahami. Pembelajaran bisa diartikan sebagai perencanaan atau desain dalam usaha untuk mengajarkan peserta didik dengan cara sederhana, atau sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik terhadap sumber belajar di lingkungan belajar (Uno & Muhammad Nurdin, 2012:2).

Pembelajaran di era modern telah mengalami perubahan signifikan. Tidak hanya berarti mentransfer informasi, tetapi juga bertujuan untuk menyebarkan informasi yang dipicu oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peserta didik kini memiliki akses lebih mudah ke berbagai sumber belajar, termasuk program televisi, audio, gambar, dan media cetak, selain buku yang digunakan di sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengubah peran pendidik, dari menjadi sumber belajar menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama sehingga diharapkan mereka dapat aktif dan mandiri dalam mempelajari materi pembelajaran. Pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan

suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sejarah merupakan disiplin ilmu yang mengkaji peristiwa masa lalu dengan pendekatan sistematis dan menggunakan periodisasi hasil dari penyelidikan. Definisi sejarah juga mencakup studi tentang peristiwa dalam kehidupan manusia yang telah terjadi dan memiliki nilai sosial, hukum, politik, ekonomi, dan lainnya (Supriya, 2009:26). Pembelajaran sejarah bertujuan untuk membentuk kesadaran tentang peristiwa dan waktu yang telah berlalu, serta yang sedang terjadi dan akan datang. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa cinta dan kepedulian terhadap tanah air yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah menjadi suatu tempat yang strategis dalam upaya menumbuhkan rasa cinta tanah air sebab pembelajaran sejarah memuat nilai-nilai masa lampau yang masih relevan dengan kehidupan dimasa kini. Pentingnya mempelajari serta memahami pembelajaran sejarah yakni sebagai media transformasi nilai yang terkandung dalam peristiwa yang terjadi dimasa lampau serta diolah kembali untuk dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sejarah dalam penulisannya disusun secara sistematis berdasarkan keadaan sebenarnya. Sehingga dengan kata lain peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal mengenai peristiwa sejarah, akan tetapi peserta didik dituntut pula untuk dapat berfikir secara berurutan untuk dapat

memperoleh informasi yang menggambarkan secara jelas mengenai bagaimana peristiwa tersebut berlangsung.

2.1.3 Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Dalam arti ini, istilah tersebut merujuk pada suatu perantara, tengah, atau pengantar. Menurut National Education Association (NEA), dalam konteks ini, media mencakup berbagai bentuk komunikasi seperti tercetak dan audiovisual, serta peralatannya (Priansa, 2017:130). Selain itu, media pembelajaran secara keseluruhan mencakup manusia, materi, atau fenomena yang berperan dalam menciptakan kondisi di mana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan karakter (Arsyad, 2010:3).

Media memiliki makna sebagai sarana yang berperan sebagai perantara bagi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Peran media ini sangatlah penting dalam mendukung kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar. Jenis media yang dimaksud bisa berupa alat komunikasi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, atau sebaliknya, yang dapat merangsang pikiran, minat belajar, perhatian, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Priansa, 2017:130).

Kegiatan belajar merupakan upaya untuk mencapai interaksi dua arah melalui komunikasi, di mana komunikasi tersebut terjadi setelah ada

reaksi balik dari peserta didik (Priansa, 2017: 59). Arti ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran melibatkan pendidik yang menyampaikan materi pembelajaran dan memicu reaksi dari peserta didik. Media tersebut dapat berupa manusia, yaitu pendidik, dan juga alat berupa sarana dan prasarana yang ada di lingkungan sekolah. Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, seperti media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Dalam proses penyampaian informasi, media ini dapat menggunakan proyeksi optik, proyeksi elektronik, atau telekomunikasi.

2.1.3.1 Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak tujuan dalam proses pembelajaran seperti untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar yang sedang berjalan sebab penggunaan media pembelajaran lebih mudah untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, kemudian dapat menjaga hubungan antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh pendidik kepada peserta didik agar dapat tercapai, selain itu dapat menjaga konsentrasi peserta didik pada proses kegiatan belajar mengajar sehingga apabila menggunakan media peserta didik akan lebih terfokus kepada media yang digunakan oleh pendidik karena merupakan hal baru bagi mereka. (Nunuk & Leo Agung, 2012:149)

2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat baik kepada peserta didik maupun kepada pendidik. Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, yakni melalui media pembelajaran mampu untuk mengatasi perbedaan pengalaman yang ada dalam peserta didik sebab masing-masing peserta didik mempunyai latar belakang maupun pengalaman yang berbeda, dapat menjelaskan mengenai konsep-konsep yang didalamnya masih terbilang abstrak serta sulit untuk dapat dijelaskan kepada peserta didik, penggunaan media pembelajaran juga dapat mengatasi dari adanya keterbatasan yang kemungkinan dapat dialami oleh pendidik seperti keterbatasan indera, ruang serta waktu pada proses pembelajaran, dapat menyamaratakan pengalaman para peserta didik seperti dengan melihat, meraba ataupun mencoba hal baru dalam proses pembelajaran, serta ampu untuk memberikan pengetahuan secara nyata yang didapat melalui film, gambar, model, objek dimana hal tersebut dapat menjadi solusi dari perbedaan pemahaman setiap peserta didik.(Priansa, 2017:132)

2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran, yakni diantaranya (Tafonao, 2018:107) :

- a. Dalam upaya penyampaian pesan menjadi jelas karena tidak hanya berbentuk lisan maupun tulisan
- b. Dalam permasalahan keterbatasan ruang, waktu dan makna dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran, seperti

contohnya objek yang terlalu besar atau bahkan terlalu kecil dapat diganti dengan menggunakan gambar, model ataupun film

- c. Dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan gairah dan semangat dalam belajar bagi peserta didik apabila menggunakan media pembelajaran yang tepat dan beragam.

Media pembelajaran memiliki prinsip bahwa tidak ada satu pun media pembelajaran yang unggul secara tunggal, namun setiap media pembelajaran akan sesuai dengan konteks pembelajaran tertentu. Media tersebut bukan hanya alat bantu, tetapi juga merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama media pembelajaran adalah memudahkan peserta didik atau pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bukan semata-mata karena preferensi atau kesenangan guru terhadap media tertentu.

Pemilihan media pembelajaran mempunyai aspek penting yang meliputi kemudahan penggunaan dan aksesibilitas agar tidak memberikan beban tambahan bagi pendidik atau peserta didik (Priansa, 2017: 59). Pertimbangan biaya juga menjadi hal yang krusial dalam memilih media pembelajaran, karena tidak hanya mencakup biaya awal pembelian, tetapi juga biaya perawatan dan penggunaannya secara keseluruhan.

Sebagai pendidik, penting bagi mereka untuk mengetahui fasilitas yang tersedia untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga dapat mengoptimalkan penggunaannya (Priansa, 2017: 59). Selain itu, aspek penting lainnya adalah memastikan media pembelajaran yang dipilih bersifat interaktif atau mendorong terjadinya komunikasi dua arah agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang mengacu pada daya upaya yang mendorong individu untuk melakukan tindakan tertentu (Sadirman, 2001:71). Motivasi ini menggerakkan seseorang dari satu hal ke aktivitas lainnya dengan tujuan tertentu. Motif muncul pada kondisi-kondisi tertentu, terutama ketika dibutuhkan untuk mencapai tujuan atau ketika dirasa penting. Dalam pandangan Sadirman (2001:71), motivasi adalah perubahan energi yang terjadi di dalam diri seseorang, ditandai dengan munculnya perasaan tertentu, dan muncul sebagai tanggapan terhadap tujuan yang ingin dicapai. Pengertian tersebut mengandung tiga elemen penting, yakni sebagai berikut:

- 1) Motivasi menjadi pemicu untuk menghasilkan perubahan energi dalam diri setiap individu, menyebabkan perubahan dalam sistem "neufisiologis" yang ada dalam tubuh manusia. Hubungan ini terlihat dan terkait dengan aktivitas fisik manusia.

- 2) Motivasi timbul dari perasaan, "feeling," atau afeksi seseorang, dengan kata lain, motivasi terkait dengan aspek psikologis, afeksi, dan emosional yang mempengaruhi perilaku manusia.
- 3) Motivasi muncul sebagai respons terhadap tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut berkaitan dengan kebutuhan manusia atau individu itu sendiri.

Penjelasan dari 3 elemen itu diartikan bahwa motivasi itu sebagai hal yang kompleks. Sehingga kegiatan belajar mengajar pendidik harus menganalisis penyebab jika adanya peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran atau sesuatu yang seharusnya peserta didik kerjakan. Kondisi peserta didik yang seperti itu diperlukan adanya usaha yang menemukan sebab akibatnya dan memberikan suatu solusi agar peserta didik mau mengikuti keseharusannya sebagai peserta didik yakni belajar.

Hubungan antara motivasi dan kegiatan belajar terletak pada peran pendidik dalam menciptakan kondisi atau situasi yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses belajar. Pendidik memegang peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar karena mereka harus berupaya memberikan dorongan atau motivasi kepada peserta didik agar mau dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dorongan yang diberikan oleh pendidik harus bersifat positif dan menyenangkan, bukan berupa paksaan, sehingga peserta didik merasa termotivasi dengan sendirinya untuk mengikuti pembelajaran tanpa takut akan hukuman dari pendidik.

Secara garis besar motivasi ini berhubungan dengan tujuan seseorang, terdapat fungsi dengan memiliki motivasi bagi setiap individu, yakni (Sadiman, 2008:83) :

2.1.4.1 Mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu, atau sebagai penggerak yang dapat melepaskan energy atau dapat motivasi menjadi alat terhadap Bergeraknya seseorang.

2.1.4.2 Untuk menentukan arah perbuatan kepada tujuan yang ingin dicapai, artinya motivasi menjadi sebuah tahapan-tahapan yang harus dilalui seseorang dalam menggapai apapun.

2.1.4.3 Menyeleksi perlakuan atau menyeleksi dari apapun yang akan dilakukan harus lebih bermakna dan menyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat.

Pada ketiga fungsi tersebut dapat memberikan sebuah arti bahwa yang harus timbul dari peserta didik dalam mengikuti setiap kegiatan belajar adalah motivasi sebagai dasar penggerak, menentukan setiap langkah peserta didik, dan berupaya menyeleksi setiap hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Motivasi belajar dapat diukur melalui indikator sebagai berikut:

Tabel 2.1

Indikator Motivasi Belajar

Sumber	Indikator
Aritonang (2008:14)	1. Tekun dalam proses belajar 2. Lebih menyukai belajar secara mandiri 3. Mempunyai minat serta ketajaman perhatian dalam proses belajar

	4. Berprestasi dalam kegiatan belajar 5. Ulet dalam menghadapi kesulitan serta tidak pantang menyerah
--	--

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan lima indikator motivasi berikut untuk dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ketekunan dalam belajar, mencerminkan seberapa tekunnya peserta didik dalam belajar, yang dapat dilihat dari keaktifan dan kehadirannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2) Keinginan untuk bekerja mandiri, mencerminkan preferensi peserta didik untuk bekerja secara mandiri dan menyelesaikan tantangan secara independen, seperti ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas dan memanfaatkan waktu luang untuk belajar.
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, menggambarkan tingkat minat peserta didik dalam belajar, di mana mereka tetap berfokus dan hadir dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- 4) Prestasi dalam belajar, menggambarkan keinginan peserta didik untuk mencapai prestasi dalam belajar dan menunjukkan tekad untuk berprestasi.
- 5) Ketekunan dalam menghadapi kesulitan, mencerminkan ketabahan peserta didik dalam menghadapi kesulitan dan tantangan dalam proses pembelajaran, tanpa mengalami keputusasaan.

2.1.5 *Flash Card*

Permainan *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks, dan simbol yang

berfungsi untuk mengingatkan atau membimbing peserta didik terkait isi dari kartu tersebut (Lisfatkandayant et al., 2022:3121). Media pembelajaran ini biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran berkelompok dengan jumlah anggota kelompok sekitar 5-6 orang. Peserta didik diharapkan aktif dalam proses pembelajaran karena mereka harus mencari kesesuaian antara gambar dan pernyataan dalam kartu. Melibatkan peserta didik secara langsung dalam permainan *flash card* dapat memudahkan mereka dalam mengingat materi, berbeda dengan hanya mengandalkan metode menghafal teori secara mekanis. Selain itu, pendidik juga dapat dengan mudah menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan (Mulyani, 2017:145).

Flash card ini mempunyai tujuan yakni dapat mendukung pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, serta dapat menumbuhkan kreativitas dan aktif para peserta didik dalam proses pembelajaran. (Lisfatkandayant et al., 2022:3128). Permainan *flash card* ini mempunyai kelebihan yang dimiliki, yakni diantaranya (Lisfatkandayant et al., 2022:3128):

2.1.5.1 Kelebihan permainan *flash card*

Kartu *flash card* mudah dibawa kemana pun sebab ukurannya yang kecil sehingga muat didalam tas ataupun saku.

- a. Pembuatan *flash card* sangat praktis serta penggunaannya tidak memerlukan keahlian yang khusus.

- b. Penggunaan *flash card* memudahkan peserta didik untuk dapat mengingat materi, sebab dalam *flash card* menggabungkan gambar dan penjelasan terkait materi yang sedang dibahas.
- c. Melalui *flash card* menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat suasana baru, sebab *flash card* ini merupakan sebuah permainan

2.1.5.2 Kelemahan Permainan *Flash Card*

Selain kelebihan, *flash card* ini mempunyai kelemahan, yakni (Rahman & Haryanto, 2014:133):

- a. *Flash card* hanya cocok digunakan pada kelompok kecil saja, yakni kurang dari 30 orang saja
- b. Peserta didik atau pengguna *flash card* hanya dapat memahami materi hanya dari gambar dan materi yang terlampir dikartu saja.
- c. Pembuatan *flash card* banyak meluangkan waktu karena untuk mencari gambar yang terkait dengan materi yang akan atau sedang dibahas dalam proses pembelajaran.

2.1.5.3 Langkah-Langkah Pembuatan *Flash Card*

- a. Siapkan kertas yang agak tebal yang berfungsi untuk menempelkan gambar dan penjelasan mengenai gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Kertas tersebut diberi tanda untuk menentukan garis 10x15 cm

- c. Potong atau gunting kertas tersebut yang sesuai dengan ukuran 10x15 cm, buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah dengan gambar atau materi yang telah ditentukan
- d. Siapkan gambar dan penjelasan gambar tersebut
- e. Gambar atau penjelasan materi tersebut jika sudah ada kemudian tempelkan dikertas yang telah dipotong sebelumnya
- f. Kartu siap digunakan

2.1.6 Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu dan memperlancar pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Peran media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi, dan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik bagi peserta didik (Joni, 2015: 307). Media pembelajaran berfungsi sebagai wadah untuk menarik perhatian peserta didik dan menjaga agar mereka tetap fokus selama proses pembelajaran. Dengan menyajikan materi secara jelas dan teratur melalui media, peserta didik dapat merasa tertarik dan terpicat, dan pemberian efek khusus pada media

dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir lebih dalam. Secara keseluruhan, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki aspek penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2.1.7 Hubungan Motivasi Belajar dengan Media Pembelajaran

Motivasi belajar memiliki peran yang khas seperti menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran karena motivasi belajar merupakan faktor psikis dengan sifatnya yakni non-intelektual. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan memiliki banyak energi untuk mengikuti kegiatan belajar, sedangkan peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar akan berpengaruh terhadap tujuan dari pembelajaran.

Dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik untuk dapat mengikuti proses belajar sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat maka dapat menumbuhkan semangat peserta didik serta menghilangkan rasa jenuh terhadap suatu mata pelajaran yang kurang digemari oleh peserta didik. (Pertiwi et al., 2019:307).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian terhadap karya historis dengan tema atau topik yang sama dengan penelitian ini.

Judul penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Kelas XI Madrasah Aliyah (MA) di Pondok Pesantren Darul Qur'an At-Taqwajampue Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang" ditulis oleh Anwar pada tahun 2017, dari Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, jurusan Tarbiyah dan Adab, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare. Meskipun penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian lain dalam penggunaan media pembelajaran *flash card*, namun ada perbedaan dalam sasaran penelitian, di mana penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan mufradat, sedangkan penelitian lain fokus pada motivasi belajar. Selain itu, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran bahasa Arab, sementara penelitian lainnya berfokus pada sejarah peminatan. Dari hasil penelitian tersebut, penggunaan media pembelajaran *flash card* telah dilaksanakan dengan sangat efektif, dan telah membantu pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam memahami dan menguasai kosa kata bahasa Arab.

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *flash Card* Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas IV di MIN 1 Jombang" Penelitian ini ditulis oleh Lovi Agus Setiawan pada tahun 2020, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran

flash card. Sementara untuk perbedaannya yakni sasaran penelitian diatas adalah dalam Meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini terhadap motivasi belajar peserta didik, selain itu dalam penelitian diatas dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah sementara penelitian ini dilakukan di kelas X SMA. Hasil dari penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flash card* telah dilaksanakan, dan sebelum adanya media tersebut, hasil pembelajaran tentang materi bentuk rumah adat kurang memuaskan. Hal ini terbukti dari data yang menunjukkan bahwa sebelumnya, dari 22 siswa kelas eksperimen, 73% siswa tidak tuntas dalam melaksanakan pretes, hanya 23% siswa yang berhasil tuntas. Temuan ini menunjukkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting bagi seorang guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen yang telah menerima perlakuan dengan menggunakan media *Flash card* dalam proses pembelajarannya mengalami peningkatan nilai yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Flash card* secara efektif dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Judul penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SD Inpres Paccinongang Kabupaten Gowa" ditulis oleh Nurhikmah Arifin pada tahun 2019, dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Meskipun

penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian lain dalam penggunaan media pembelajaran *flash card*, namun ada perbedaan dalam sasaran penelitian, di mana penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, sementara penelitian lain fokus pada motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini dilakukan di SD Inpress, sedangkan penelitian lainnya dilakukan di kelas X SMA.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flash card* telah berhasil dilaksanakan, dan terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik, yang ditandai dengan perbedaan skor rata-rata murid dari pretest sebesar 62,41 menjadi 83,96 pada posttest, yang berarti perolehan nilai tersebut berada dalam kategori sangat baik. Hasil data statistik inferensial menunjukkan bahwa nilai sig pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,000, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik.

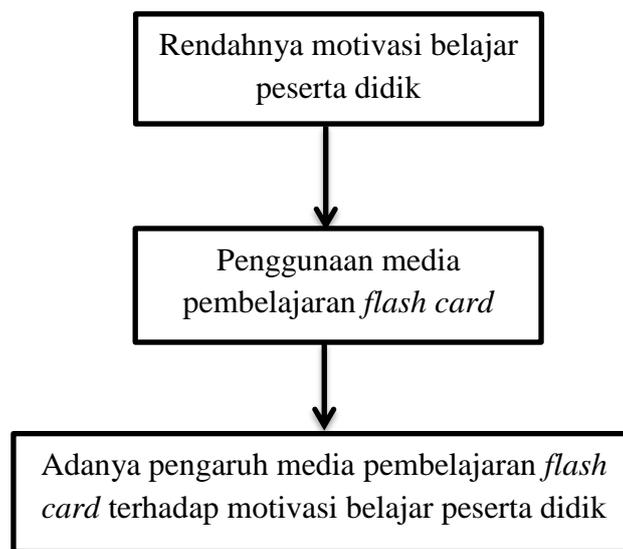
Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Domino Modifikasi Terhadap Hasil Belajar (Quasi Experimen Pembelajaran Sejarah Pokok Bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020)”. Penelitian ini ditulis oleh Tsania Bilqis Humaira pada tahun 2020, jurusan pendidikan sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi. Adapun persamaan dari penelitian ini yakni menggunakan media pembelajaran domino modifikasi yang masih satu rumpun dengan media pembelajaran *flash*

card. Selain itu penelitian diatas merupakan penelitian pada mata pelajaran sejarah dan dilakukan di kelas X IPS. Sementara untuk perbedaan dari penelitian ini yakni variabel y yang digunakan, dalam penelitian ini membahas mengenai motivasi belajar sementara penelitian yang dilakukan Tsania menggunakan hasil belajar peserta didik. Selain itu pokok bahasan yang digunakan apabila Tsania menggunakan pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan persamaan dan perbedaan manusia purba dengan manusia modern. Adapun hasil penelitian diatas yakni menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran kartu domino modifikasi terhadap peningkatan hasil belajar belajar peserta didik pada materi pelajaran sejarah dengan hasil yang ditunjukkan oleh uji-t *posttest* yang menunjukkan nilai P (Sig) sebesar $0,000 < \alpha = 0,05$ dan $t_{hitung} 5,905 > t_{tabel}$ sebesar 1,693.

2.3 Kerangka Konseptual

Konsep adalah hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian karena dapat membantu penulis membatasi dan mengarahkan topik penelitian. Kerangka konseptual digunakan untuk memberikan gambaran umum dan berfungsi sebagai kerangka berpikir yang digunakan untuk memecahkan masalah yang terkait dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengamati pembelajaran di kelas yang menggunakan flash card sebagai media pembelajaran. Sebelum masuk ke kelas, peneliti telah menyiapkan *flash card* yang berisi gambar dan penjelasan materi yang sedang dibahas.

Penggunaan media *flash card* bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang optimal dan berfungsi sebagai penguat yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik merasa termotivasi, mereka akan lebih antusias untuk belajar. Dengan demikian, media *flash card* berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban awal terhadap rumusan masalah penelitian. Hal ini disebabkan karena jawaban yang diajukan pada tahap ini berdasarkan teori yang relevan, namun belum didukung oleh fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Hipotesis tersebut merupakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, namun belum sampai pada jawaban berdasarkan data empiris (Sugiyono, 2016:115).

Berdasar rumusan masalah dan landasan teoritis dalam penelitian ini maka dirumuskan hipotesis, yaitu:

- a. Ho : tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X IPS SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2022-2023.
- b. Ha: terdapat pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X IPS SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2022-2023.