

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Tinjauan Umum Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Fiqih

1. Penggunaan Multimedia

Penggunaan ialah sebuah istilah yang digunakan untuk menyatukan antara teknologi digital dan analog di bidang intertainment, publishing, communications, marketing dan juga commercial.¹

Multimedia menurut bahasa berasal dari kata multi dan media yang artinya banyak. Sedangkan menurut istilah media ialah alat untuk berkirin pesan. Jadi, multimedia merupakan gabungan dari beberapa unsur media pembelajaran seperti teks, gambar, seni, suara, animasi, serta video yang di sampaikan melalui alat elektronik supaya tercapai sebuah tujuan.

Menurut Gayekski penggunaan multimedia merupakan sekumpulan media yang berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membentuk teks, grafik, audio, dan lain sebagainya.

Jadi, penggunaan multimedia ialah menggunakan atau memanfaatkan berbagai jenis teknologi media yang telah ada dengan cara menyatukan nya dalam sebuah bentuk lalu disajikan

¹ Harun Hamzah, Marjuni, A., “*Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran*”, (Makassar: UIN Alauddin, 2019), Jurnal Idaarah, Vol.III, No. 2, Desember 2019, hal. 7

melalui materi pembelajaran guna mengaktifkan sebuah kegiatan pembelajaran. Namun pada konteks ini lebih menekankan kepada penggunaan handphone dan laptop dikarenakan mudah dibawa kemana saja, praktis dan rata – rata peserta didik pun telah memilikinya serta sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau (RPP) yang telah dibuat oleh guru.

2. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran menurut bahasa Yunani berasal dari kata “*intruere*” yang artinya menurunkan ide. Sedangkan menurut istilah pembelajaran ialah suatu proses untuk mempengaruhi seseorang individu baik dari segi intelektual, spiritual bahkan emosi agar mau belajar dengan melalui berbagai tahapan seperti mendengarkan, memahami dan lain sebagainya. Sebab melalui proses pengajaran disitu lah antar guru dan peserta didik memiliki banyak waktu untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain.²

Jadi, pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas yang melibatkan peranan seorang guru sebagai pendidik di madrasah khususnya di dalam kelas terhadap peserta didik, agar dapat memperoleh pengetahuan berupa ilmu guna tercapainya suatu tujuan.

Fiqih berasal dari bahasa Arab yang artinya “pemahaman yang mendalam” atau “pemahaman penuh” yang membutuhkan penerangan

² Abudin Nata, *Prespektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 85.

potensi akal.³ Menurut bahasa artinya tahu atau paham.⁴ Sedangkan menurut istilah fiqih ialah ilmu yang mempelajari syari'at islam baik dalam konteks asal hukum maupun praktek dari syaria'at islam itu sendiri.⁵ Dengan demikian dapat diketahui bahwa fiqih ialah mengetahui, memahami, dan mendalami ajaran agama berdasarkan hukum islam.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipetik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran fiqih ialah suatu alat yang digunakan oleh guru waktu pembelajaran fiqih guna memperjelas materi isi dari materi yang sedang dipelajari. Contohnya pada bab pernikahan, zakat, mawaris, haji, aqidah dan lain sebagainya serta agar tujuan pembelajaran dari mata pelajaran tersebut mudah untuk tercapai.

3. Macam – Macam dan jenis Multimedia Pembelajaran

Adapun macam – macam dan jenis multimedia antara lain sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif ialah multimedia yang dapat dikontrol oleh pengguna mengenai apa dan kapan elemen – elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.⁶

³ Totok Jumantoro & Samsul Munir, *Kamus Ushul Fiqih*, (Jakarta: Amzah, 2009), hal. 63.

⁴ T.M Hasby Ash – Shidqy, *Pengantar Ilmu Fiqih*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 1997), hal. 15.

⁵ Mahfudz Junaedi, *Epistimologi Hukum Islam Kontemporer* (Jurnal: Fakultas Syari'ah dan Hukum UNSIQ Wonosobo), hal. 29.

⁶ Hofsetter Thomas Fred, *Multimedia Literacy, Thurd Edition*, (New York: Me Graw – Hill International Education, 2001), hal. 51.

Contohnya game, aplikasi program, CD interaktif, dan virtual reality. Namun style yang digunakan untuk object pembelajaran ialah tutorial, drill and practice, simulasi, intruactional games, hybrid, socratic, inquiry dan informational.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia hiperkatif ialah suatu media yang memiliki susunan dengan elemen – elemen yang dapat diarahkan oleh pemakai melalui tautan link.⁷ Contohnya word wide web, website dan lain sebagainya.

3. Multimedia Linier

Multimedia Linier ialah sebuah alat dimana yang menggunakan nya hanya dapat menjadi penonton untuk menikmati produk multimedia yang disajikan.⁸ Contohnya seperti tutorial video, majalah, dan koran.

4. Multimedia Presentasi Pembelajaran

Multimedia Presentasi Pembelajaran ialah media yang digunakan oleh pendidik pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar di ruang kelas namun bukan untuk menggantikan

⁷ Surjono Dwi Hermawan, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hal. 6.

⁸ Vogel, E Karla & M. Savege, *An Introduction to Digital Multimedia*, (Burlington: Jones & Bartlett Publishers, 3013), hal. 3.

peran seorang guru secara keseluruhan dalam pengajaran.⁹
Contohnya seperti Microsoft Power Point.

5. Multimedia Pembelajaran Mandiri

Multimedia Pembelajaran Mandiri ialah suatu perangkat lunak atau software yang dapat dimanfaatkan secara berdiri sendiri oleh siswa tanpa dilindungi guru.¹⁰ Karena, multimedia ini dapat menggabungkan explicit, knowledge dan tacit information yang di dalamnya terdapat fitur asemen untuk latihan ujian dan simulasi serta tahapan dalam pemecahan suatu masalah. Contohnya seperti Macromedia Authorware atau Adobe Flash.

6. Multimedia Kits

Multimedia kits ialah gabungan antara pengajaran dan bahan ajar yang membawa lebih dari satu jenis media.¹¹ Contohnya seperti Transparasi *Overhead*, *Study* Cetak, Diam, Gambar Diam, Audio, Kaset, *Slide*, dan *Cd - Rom*.

⁹ Limbong Toni & Simarmata Janner, *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori dan Praktik*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 4.

¹⁰ Wahyu Sepetiana, *Pengembangan Pembelajaran Mandiri Secara Online Menggunakan Moodle Untuk Membantu Pemahaman Konsep Rangkaian Logika Pada Mahasiswa Jurusan Fisika FMIPA*, (Semarang: UNNES Press, 2009), hal. 10.

¹¹ Rusman, *Model – model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*, (Jakarta: Media Pendidikan, 1993), hal. 5.

7. Hypermedia

Hypermedia merupakan gabungan dua nama antara hyper teks dan multimedia dan bila di satukan memiliki arti yaitu suatu media yang menyajikan informasi dengan berbagai ragam seperti melalui jenis teks, gambar, suara, video atau multimedia.¹²

8. Virtual Reality

Virtual reality ialah teknologi dalam pembelajaran yang mampu memudahkan penggunanya untuk melakukan interaksi dalam satu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer.¹³

Adapun multimedia bila dilihat dari jenisnya antara lain sebagai berikut:

a. Media Visual

Media Visual ialah media belajar yang secara faktual dapat dipantau oleh penglihatan mata serta dapat diungkapkan wujud, jenis serta volumenya seperti besar, kecil dan warna ataupun kesan keindahannya.¹⁴

¹² Darmawalli & Dalle Ambo, *Hypermedia Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital*, (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2014), cet. Ke – 1, hal. 15.

¹³ Herman Tuan Saurik. Dkk., (2019), *Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus*, *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* (1). 71 – 76.

¹⁴ Amka, *Media Pembelajaran Inklusi*, (Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2018), hal. 44.

b. Media Audio

Media Audio ialah media belajar yang dapat dirasakan oleh telinga seperti arah datangnya, besar kecilnya bunyi atau suara dan juga merdu atau tidaknya yang dapat ditangkap dari jauh dekatnya suara.¹⁵

c. Media Audio Visual

Media audio visual ialah media yang menghasilkan pesan yang kesannya dapat dilihat dan didengar. Serta media ini merupakan yang paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio, visual dan gerak.¹⁶

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat dipetik kesimpulan bahwa multimedia yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah hypermedia. Karena media tersebut mampu menyajikan informasi beragam melalui berbagai jenis seperti teks, suara, bahkan video. Dan bila dilihat dari jenisnya tergolong audio visual. Jadi bukan hanya melibatkan salah satu indera saja namun semuanya.

¹⁵ Apriani Ria, P., *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa*, (Mataram: UNRAM, 2018), hal. 6.

¹⁶ Jannah Roudhotul, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin:Antasari Press, 2009), hal. 48.

4. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Adapun manfaat penggunaan multimedia pada proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
- 2) Guna menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik.
- 3) Memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.
- 4) Dapat mengurangi sifat pasive peserta didik pada proses pembelajaran. sebab siswa satu dengan yang lain seakan dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan nyatanya.
- 5) Multimedia mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik.
- 6) Menarik perhatian peserta didik sehingga guru tidak terlalu monoton untuk menjelaskan.¹⁷

5. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran

a. Kelebihan

- 1) Dapat memberikan informasi secara cepat, terkni dari beragam sumber.
- 2) Mampu menarik minat dan perhatian banyak orang sebab dapat menggabungkan antara penglihatan, pendengaran dan juga gerakan. Karena manusia memiliki daya ingat yang terbatas.

¹⁷ Wibawanto Wandah, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), cet. ke – 1, hal. 22.

- 3) Sifatnya yang interaktif artinya mampu menciptakan hubungan dua arah antar pengguna multimedia.
- 4) Sebagai media alternatif untuk menyampaikan pesan melalui teks, gambar, suara, animasi, video dan animasi.¹⁸

b. Kekurangan

- 1) Harga yang tidak terjangkau untuk pemula.
- 2) Sumber daya manusia yang masih perlu ditingkatkan dalam kemampuan menggunakan multimedia.
- 3) Perhatian dari pemerintah masih dianggap kurang. Serta
- 4) Untuk daerah tertentu belum terfasilitasi peralatan multimedialnya dalam dunia pendidikan.¹⁹

¹⁸ Indrawan Irjus, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Banyumas: CV. Pena Persada, 2020), cet. Ke – 1, hal. 16.

¹⁹ Azhar & Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2000), cet. Ke – 2, hal. 3.

B. Tinjauan Umum Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang artinya pendorong.²⁰ Sedangkan belajar adalah suatu proses memperoleh ilmu pengetahuan. Jadi, motivasi belajar adalah sesuatu yang menyebabkan perubahan pada diri seseorang individu untuk melakukan sesuatu supaya mencapai suatu tujuan yang diinginkan.²¹

2. Macam – Macam Motivasi

Motivasi dibagi menjadi dua yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik ialah suatu daya yang menjadi penggerak pada diri individu yang berasal dari dalam agar melakukan sesuatu sebab mengetahui akan pentingnya hal tersebut, maka dengan begitu ia semaksimal mungkin tuk mendapatkan nya.²²

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik ialah sebuah dorongan yang berasal dari luar diri individu dikarenakan ada faktor yang menjadi pemicu dalam dirinya agar semangat melakukan hal tersebut.²³

²⁰ Sardiman A.A, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), cet. Ke – 13, hal. 73.

²¹ Soemanto Watsy, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 206.

²² Wahyuni Nur Esa & Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2012), hal. 23.

²³ Oemar Malik, *Kurikulum dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT: Bumi Aksara, 2001), hal, 163

Contohnya ia ingin mendapatkan peringkat 1 dikelas supaya bisa mendapatkan hadiah dari sekolah dan orang tuanya, maka dari itu dirinya selalu rajin dan bersemangat sekali belajamengerjakan semua tugas yang diberikan untuk dikumpulkan.

3. Indikator Motivasi Belajar

Berikut ini ialah indikator / tanda – tanda siswa yang memiliki motivasi belajar sebagai berikut:²⁴

- a. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak akan pernah berhenti apabila belum selesai dikerjakan. Seperti selalu mengerjakan tugas tepat waktu, mencari sumber lain, tidak mudah putus asa dan memeriksa kelengkapan tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan, artinya siswa tersebut tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan. Karena ia merasa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masalah yang terdiri dari berani menghadapi masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh ia mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.

²⁴ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: C.V. Rajawali, 1990), Cet. Ke – 12, hal, 73.

4. Prinsip Motivasi Belajar

Ada beberapa prinsip – prinsip yang mendorong motivasi belajar siswa antara lain sebagai berikut:²⁵

- a. Pujian lebih efektif daripada hukuman.
- b. Pujian yang datang dari luar terkadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.
- c. Pemahaman terhadap tujuan yang jelas akan merangsang motivasi.
- d. Semua siswa memiliki kebutuhan – kebutuhan psikologis yang bersifat dasar tertentu yang harus mendapat kepuasan.
- e. Setiap siswa memiliki tingkat frustrasi toleransi yang berbeda.
- f. Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar.
- g. Motivasi yang besar erat hubungannya dengan kreativitas siswa.
- h. Motivasi itu mudah menular kepada orang lain.
- i. Teknik dan proses mengajar yang bermacam – macam ialah hal yang harus dilakukan guna menarik minat siswa.
- j. Tekanan kelompok siswa kebanyakan lebih efektif dalam memotivasi daripada tekanan atau paksaan dari orang dewasa.

²⁵ Oemar Malik, *Kurikulum dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT: Bumi Aksara, 2001), hal, 163
- 166

5. Bentuk – Bentuk Motivasi Belajar

Ada beberapa bentuk motivasi belajar yang bisa digunakan untuk mengarahkan siswa di kelas, antara lain sebagai berikut:²⁶

1. Memberi Angka

Memberi angka ialah memberikan simbol berupa angka/bilangan dari hasil pencapaian akademik melalui rapot sesuai dengan hasil ulangan siswa dan penilaian guru tanpa adanya belas kasih.

Jadi, angka dapat dijadikan motivasi belajar sebab sangat mempengaruhi jumlah dalam perolahan hasil belajar berdasarkan kemampuan atau prestasi.²⁷

2. Hadiah

Hadiah ialah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atas pencapaian sebuah prestasi atau dikarenakan sebab lain. Hadiah yang diberikan dapat berupa apa saja sesuai dengan keinginan pemberi serta tidak memandang usia, ataupun latar belakang.²⁸

3. Kompetisi

Kompetisi ialah sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk mendorong siswa belajar lebih giat melalui bentuk

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 117.

²⁷ Nasution, *Tekhnologi Pendidikan*, (Cet, IV: Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal.5.

²⁸ Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: Ichtar Baru van Hoeve,1996), hal, 540.

persaingan, baik persaingan individu maupun persaingan kelompok.²⁹

4. *Ego – Involvement*

Ego – Involvement ialah meningkatkan pemahaman kepada siswa supaya merasakan betapa pentingnya tugas untuk dikerjakan serta mampu menerimanya dengan ikhlas dan sabar dan dianggap sebagai suatu tantangan untuk bekerja keras dan hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.³⁰

5. Memberi Ulangan

Memberi ulangan ialah suatu teknik yang digunakan oleh guru agar siswa belajar untuk mempelajari dan menguasai materi pembelajaran yang telah diajarkan dengan atau sama saja memberikan ujian.³¹ Jadi siswa harus mampu menjawab pertanyaan yang ada dengan benar tiap soalnya. Sehingga biasanya pada jauh – jauh hari mereka sudah mempersiapkan diri dengan sungguh – sungguh.

6. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil ialah tahu akan hasil perolehan belajar selama ini apakah selalu baik dan meningkat atau ada

²⁹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 176.

³⁰ Putri Asilestari, (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknik Ego – Involvement Di Kelas IV SDN 008 Langgini Kabupaten Kampar : Jurnal Pendidikan Tambusai.5. 1160 - 1166

³¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 198.

penurunan. Sehingga, hal ini dapat dijadikan perbandingan dan acuan untuk memotivasi diri siswa itu sendiri agar kedepannya lebih baik lagi bilamana hasilnya menurun. Serta bilamana hasilnya sudah dianggap cukup baik maka harus dipertahankan.³²

7. Pujian

Pujian ialah sebuah bentuk ucapan positif atas pencapaian hasil kerja.³³ Pujian diberikan untuk memuji keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan sebuah pekerjaan sekolah. Dan guru dapat memanfaatkan pujian untuk memuji siswa pada waktu yang tepat guna dijadikan sebagai alat memberi motivasi.

8. Hukuman

Hukuman ialah sesuatu yang seringkali dianggap *reinforcement* yang negatif, akan tetapi bila dilakukan dengan tepat dan bijak dapat dijadikan sebagai alat motivasi yang efektif karena bertujuan untuk memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah. Sehingga dengan

³² Asrul, *Evaluasi Pembelajaran*, (Cet. - 1, Medan: Ciptapustaka Media, 2014), hal.5

³³ Muslimah Zahro Romas, (2006). Pengaruh Pujian Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar: *Jurnal Psikologi*.2. 158 – 370.

hukuman tersebut diharapkan tidak mengulangi lagi kesalahan atau pelanggaran.³⁴

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar ialah keinginan yang tersirat dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar karena adanya unsur kesengajaan.³⁵

10. Minat

Minat ialah suatu rasa keterikatan terhadap suatu hal atau aktifitas seperti belajar. Sehingga apabila melakukannya selalu diiringi rasa senang dan konsisten tanpa adanya rasa keterpaksaan.³⁶

11. Tujuan yang diakui

Tujuan yang diakui ialah sebuah rumusan tujuan yang harus dicapai oleh siswa karena dengan adanya sebuah tujuan yang ingin dicapai maka gairah untuk belajar dalam diri siswa akan selalu timbul.

³⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, terj. Meitsari Tjandrasa, (Jakarta: Airlangga, 1989), hal. 87.

³⁵ Adnan Habbief Al Torique, *Skala Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran*, (Jakarta: UPI Press, 2019), hal. 11.

³⁶ Moeljadi, David dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi kelima*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia), hal, 26.

6. Aspek Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang baik memiliki beberapa aspek diantaranya yaitu:

1. Dorongan mencapai sesuatu

Dorongan mencapai sesuatu ialah suatu kondisi dimana individu berjuang terhadap sesuatu untuk meningkatkan dan memenuhi standart kinerja yang ingin dicapai dalam belajar.

2. Komitmen

Komitmen ialah suatu janji terhadap diri sendiri bahwasannya ia akan melakukan/ tidak melakukan hal berdasarkan ketentuan awal atau kesepakatan.³⁷ Contohnya ialah siswa yang memiliki komitmen dalam belajar, maka ia akan berusaha menyeimbangkan mana yang harus didahulukan terlebih dahulu antara mengerjakan tugas pribadi ataupun kelompoknya agar semuanya dapat terselesaikan dengan baik dan tepat.

Jadi, siswa yang memiliki komitmen ialah siswa yang merasa bahwa ia memiliki tugas dan kewajiban sebagai seorang pelajar maka ia harus belajar. Dan tidak hanya itu, dengan kelompoknya pun siswa tersebut pasti memiliki kesadaran untuk mengerjakan tugasnya secara bersama – sama.

3. Inisiatif

³⁷ Ricky W. Griffin, *Majanemen*, (Jakarta: Erlangga, 2004), hal. 15 – 16.

Inisiatif ialah kesiapan untuk bertindak atau melakukan sesuatu atas peluang atau kesempatan yang ada.³⁸ Inisiatif merupakan proses siswa untuk melihat kemampuannya. Contohnya siswa yang memiliki inisiatif pasti mempunyai pemikiran dalam dirinya untuk melakukan sesuatu berdasarkan kesempatan yang ada, misalnya ketika siswa menyelesaikan tugas, belajar untuk ujian maka ia merasa memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuan untuk dapat menyelesaikan hal lain yang lebih bermanfaat.

4. Optimis

Optimis ialah suatu sikap yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa, sebab dengan bersifat seperti ini maka ia tidak akan memiliki rasa ingin menyerah apalagi dalam hal belajar.³⁹ Karena siswa yang memiliki sikap optimis ia akan selalu berusaha dengan giat dalam belajar meskipun hasilnya tidak sesuai yang diharapkan dan diinginkan.

³⁸ Utami Munandar, (1997), Mengembangkan Kreativitas Anak. 2. 31 - 41.

³⁹ Dina Wulandari, (2017), Bimbingan Pribadi Berdasarkan Profil Optimisme Peserta Didik. 2. 12 - 25

7. Fungsi Motivasi Belajar

Berikut ini beberapa fungsi dari motivasi dalam belajar baik untuk siswa maupun guru sebagai berikut:

a. Menyadarkan kedudukan awal belajar, proses dan hasil belajar.

Contoh nya, setelah seorang siswa membaca suatu bab materi pelajaran maka ia akan lebih mampu menangkap isi materi pelajaran dibandingkan dengan siswa yang tidak membaca buku, sehingga mampu mendorong siswa lain untuk membaca buku sebelum materi pelajaran diberikan oleh guru.

b. Membesarkan semangat siswa. Contoh nya siswa yang menyadari bahwa ia telah menghabiskan dana yang besar, sementara adiknya masih banyak yang harus dibiayai maka ia akan lebih berusaha supaya cepat lulus.

c. Mengarahkan kegiatan belajar siswa. Contoh nya siswa yang terbukti memperoleh nilai yang tidak memuaskan karena selalu bersenda gurau atau bermain pada saat kegiatan belajar pasti akan mengubah perilakunya bila ingin mendapatkan nilai yang baik.

d. Menyadarkan perjalanan belajar kemudian bekerja. Siswa yang memahami bahwa orang yang tidak berpendidikan akan memperoleh pekerjaan dengan gaji yang rendah. Sedangkan orang yang berpendidikan akan mudah memperoleh pekerjaan yang menghasilkan uang banyak, maka ia akan berusaha semaksimal

mungkin untuk memperoleh nilai yang baik sehingga mampu menyelesaikan sekolah nya dengan tepat waktu.⁴⁰

8. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

(1) Faktor Internal

a. Cita – cita aspirasi peserta didik

Cita – cita adalah sebuah keinginan berupa impian besar di masa depan yang harus di gapai dan cara memperolehnya tidak lah mudah yaitu harus melalui beberapa cara seperti selalu kerja keras, memiliki tekad kuat dan bulat serta setiap langkahnya harus selalu di iringi dengan do'a dari masing – masing individu supaya dapat tercapai. Hal ini membutuhkan proses dan waktu yang tidak sebentar serta untuk menggapainya pun tidak mudah sebab harus disertai perjuangan baik waktu, tenaga, materi dan lain sebagainya.⁴¹

b. Kemampuan peserta didik

Kemampuan ialah kemahiran peserta didik dalam penguasaan kompetensi suatu pembelajaran sehingga ia dapat bersaing dengan yang lain nya karena memiliki kepandaian pada bidang tertentu.⁴²

⁴⁰ Dimiyati & Mujiono, *Belajar Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 85.

⁴¹ Mudjiono & Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1990), cet ke – 2. hal. 78.

⁴² Suja'i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa*, (Semarang: Walisongo, 2008), hal. 14 -15.

c. Kondisi

Kondisi adalah suatu keadaan yang meliputi kesehatan jasmani dan rohani yang ada pada dalam diri peserta didik.⁴³

(2) Faktor Eksternal

a. Kondisi lingkungan belajar

Keadaan tersebut dibagi menjadi dua yaitu sosial dan non sosial, adapun penjelasan lebih rinci nya adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan sosial

a) Lingkungan sosial sekolah

Lingkungan sekolah adalah ruang dan lokasi yang dijadikan tempat untuk menempuh sebuah pendidikan baik formal maupun non formal guna membantu siswa untuk mengembangkan potensinya.⁴⁴

b) Lingkungan sosial masyarakat

Masyarakat adalah kesatuan individu yang sudah lama hidup bersama dengan kita berdasarkan adat istiadat yang terikat oleh rasa identitas yang sama

⁴³ Aristiyani Suci, N., *Pengaruh Kondisi Siswa dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang*, (Yogyakarta: UNY Ekspres, 2015) hal, 18.

⁴⁴ Imam & Supardi, *Lingkungan Hidup dan Kelestariannya*, (Bandung: PT Alumni, 2003), hal. 2.

seperti ras, bahasa, kebiasaan, tradisi, leluhur, kepercayaan, dan lain sebagainya.⁴⁵

c) Lingkungan sosial keluarga

Keluarga adalah orang yang paling dekat dengan kita secara hubungan emosional sehingga apabila di sebuah rumah antar anggota keluarga satu dengan yang lain nya harmonis maka suasana rumah menjadi tenang dan sehingga saling mendukung dengan begitu secara tidak langsung hal tersebut telah mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.⁴⁶

2. Lingkungan Non – Sosial

a) Lingkungan alamiah

Lingkungan alamiah adalah sebuah kondisi mengenai keadaan suatu alam seperti udara yang tidak panas, sejuk serta suasana yang damai atau tenang karena hal tersebut mampu mempengaruhi motivasi belajar pada siswa.⁴⁷

⁴⁵ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu antropologi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 21.

⁴⁶ Mufidah ch, *Psikologi Keluarga Islam berwawasan Gender*, (Malang: UIN Press, 2018), hal. 39.

⁴⁷ Tim MKU PLH, *Pendidikan Lingkungan Hidup*, (Semarang: UNNES, 2014), hal. 2.

b) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah sebuah faktor yang menjadi pendukung kegiatan pembelajaran seperti adanya gedung sekolah sebagai tempat untuk belajar, serta tersedianya alat – alat pembelajaran yang lengkap.

C. Aplikasi Multimedia Dalam Memotivasi Siswa Belajar Fiqih

Karakteristik yang beragam pada multimedia mampu dijadikan sebagai sarana pada bidang pendidikan terutama pada proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada satu lingkup yaitu ruang kelas, karena pendidik lah yang bertanggung jawab terhadap peserta didiknya selama kegiatan pembelajaran berlangsung disekolah sekaligus mengarahkan kemampuan siswa berdasarkan pada potensi yang dimilikinya.⁴⁸

Penggunaan Multimedia mampu menimbulkan rasa ingin tahu yang cukup tinggi pada diri peserta didik, sebab dapat dilihat dari antusiasnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena banyak yang menyukainya. Oleh sebab itu multimedia selalu digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran Fiqih. Ada beberapa fasilitas yang ditawarkan multimedia antara lain dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja dan juga praktis serta cepat aksesnya sehingga masyarakat beranggapan bahwa kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja tidak harus disekolah ataupun di dalam kelas.⁴⁹

Pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kebumen penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran jauh lebih banyak peminatnya sebab diminati oleh sebagian besar peserta didik karena lebih jelas

⁴⁸ Leong Marlog & Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Adma Jaya, 2009), hal. 2.

⁴⁹ Gede Putu Arya Oka, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012), hal. 14.

penyampaiannya, mudah dimengerti, dipahami dan juga tidak monoton pada proses pembelajarannya, karena mudah ditangkap oleh panca indra sebab otak lebih siap menangkap gambar dibandingkan tulisan dan juga mudah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari – hari bila telah diajarkan. Contohnya seperti materi sholat karena telah dijelaskan secara rinci jadi sedikit kemungkinan akan terjadinya kesalah tafsiran dan kekeliruan.

Tujuan dari mata pelajaran fiqih di madrasah salah satunya yaitu memberifaham kepada siswa agar tidak keluar dari ajaran agama, sehingga makin menambah keimanannya kepada sang pencipta alam semesta yaitu Allah SWT melalui ketaqwaan.

Adapun dalil yang berkaitan tentang hal ini, terdapat di dalam Q.S Ali – Imran : 102 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

Artinya :

"Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim".

Secara umum motivasi didalamnya mengandung nilai sebagai berikut:

1. Sebagai penentu tingkat keberhasilan kegiatan belajar. Karena belajar tanpa disertai dengan motivasi yang tinggi maka akan selalu terasa sulit.

2. Motivasi juga yang menjadi faktor penentu apakah pembelajaran akan efektif atau tidak.
3. Pembelajaran yang disertai motivasi adalah sungguh – sungguh.
4. Motivasi juga merupakan bagian dalam dari prinsip – prinsip pembelajaran.⁵⁰

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipetik kesimpulan bahwa motivasi memang perlu digunakan dan sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran fiqih sebab dengan begitu kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan optimal. Serta pendidik juga perlu membangkitkan motivasi belajar siswa terlebih dahulu supaya siswa mudah menerima materi pembelajaran yang akan disampaikan nya.

D. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dengan judul “Pemanfaatan Alat Multimedia Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII Sebagai Motivasi Belajar Siswa Di Sekolahn SMK Ma’arif 4 Kebumen”. Judul tersebut diteliti oleh saudara akhmad miftahudin yang dilaksanakan pada tahun 2020 di SMK Ma’arif 4 Kebumen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat alat multimedia yang berbasis IT berupa komputer, LCD, dan HP di sekolah tersebut dan juga mengetahui dampak adanya IT yang lebih canggih terhadap motivasi belajar siswa. Mengenai kegunaannya yakni sebagai berikut:

⁵⁰ Malik Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 108 -109.

- a. Menambah ilmu pengetahuan terhadap canggihnya IT sebagai motivasi belajar siswa di sekolah tersebut.
- b. Makin bertambahnya wawasan terhadap peneliti adanya IT.
- c. Agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Dapat dijadikan bahan kajian – kajian dan rujukan untuk penelitian – penelitian selanjutnya.
- e. Merupakan inspirasi bagi guru – guru Pendidikan Agama Islam dalam meneliti dampak terhadap canggihnya IT.

Hasil nya menunjukkan bahwa sebagai berikut:

- a. Mampu membangun motivasi sebab adanya kecanggihan teknologi – teknologi di zaman sekarang.
- b. Mampu membantu meningkatkan daya saing antar peserta didik.
- c. Mampu menyimpan data – data berupa dokumen yang sudah ada.
- d. Memudahkan peserta didik mengirim tugas
- e. Memudahkan peserta didik mencari referensi online yang belum ada atau belum pernah disampaikan oleh guru
- f. Mempercepat pengerjaan soal Pendidikan Agama Islam
- g. Menjadi alat bantu saat proses pembelajaran

Berdasarkan analisis skripsi diatas yang telah dibuat oleh akhmad miftahudin dari IAINU Kebumen tahun 2020, maka dapat diketahui bahwa terdapat persamaan ialah terletak pada media yang

dipakai sedangkan perbedaannya ialah lokasi yang dijadikan tempat untuk melaksanakan penelitian kalau milik akhmad miftakhudin di SMK Ma'rif 4 Kebumen sementara pada penelitian ini di MTs Negeri 1 Kebumen.

2. Penelitian dengan judul “Penggunaan Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta”. Judul tersebut diteliti oleh saudari juriah yang dilaksanakan pada tahun 2014 di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak. Mengenai hasilnya yakni menunjukkan bahwa sebagai berikut:
 - a. Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga perhatian mereka dapat difokuskan.
 - b. Dapat meningkatkan motivasi secara intrinsik dan ekstrinsik pada peserta didik.
 - c. Siswa menjadi dapat mengoperasikan multimedia.

Berdasarkan analisis skripsi diatas yang telah dibuat oleh juriah dari UM Surakarta tahun 2014, maka dapat diketahui bahwa terdapat persamaan ialah terletak pada tema yang dipakai sedangkan perbedaannya ialah tema milik juriah terfokus pada pelajaran akidah akhlak sementara pada penelitian ini fikih.

3. Penelitian dengan judul “Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII D Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat”. Judul tersebut diteliti oleh saudara ami saputra yang dilaksanakan pada tahun 2018 di SMP Negeri 1 Way Kruki Kabupaten Pesisir Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan multimedia dalam motivasi belajar siswa mata pelajaran PAI. Mengenai kegunaannya yakni sebagai berikut:
 - a. Meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas
 - b. Memperbaiki pembelajaran

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sekitar 87,5 % hasil belajar peserta didik itu meningkat karena menggunakan multimedia sebagai media pada proses pembelajarannya sebab dapat dibuktikan melalui beberapa tahapan siklus yakni siklus I 58,3%, siklus II 87,5% dengan total peserta didik sebanyak 24 orang.

Berdasarkan analisis skripsi diatas yang telah dibuat oleh ami saputra dari UIN Raden Lintang tahun 2018, maka dapat diketahui bahwa terdapat persamaan ialah terletak pada objek yang dituju sedangkan perbedaannya ialah kalau milik ami saputra terfokus pada hasil pembelajaran sementara pada penelitian ini terfokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

E. Fokus Penelitian

Penelitian ini terfokus kepada penggunaan multimedia pelajaran fikih dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kebumen.