

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan unsur terpenting dalam kehidupan, diantara komponen penting dalam pendidikan adalah media. Oleh karena itu penelitian berkaitan dengan media pendidikan telah banyak dilakukan, termasuk dalam meneliti penggunaan media *Lectora Inspire* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sebagaimana dalam penelitian Trisna Ulfatuzzahra (2018) yang mengungkapkan bahwa media *Lectora Inspire* sangat efektif dan juga layak dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Sama halnya juga dengan hasil penelitian Tesis dari Annisaa Yunita Djauhari (2020) yang mengungkapkan bahwa setelah siswa diberikan pembelajaran, maka motivasi belajar menjadi lebih tinggi, hanya beberapa siswa yang kurang termotivasi. Melalui hasil penelitian di atas dapat kita analisis bahwa ketika media *Lectora Inspire* ini dilaukan dengan baik, akan menghasilkan pembelajaran efektif sehingga tujuan pendidikan akan tercapai dengan mudah.

Peran Pendidikan sangatlah penting dalam upaya menjadikan suatu bangsa yang maju (Raharjo, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan harus selalu dikembangkan dalam setiap tahapannya, agar lebih bermutu sehingga suasana pendidikan yang memiliki kebudayaan serta peradaban tinggi dapat diciptakan (Hasan Basri, 2009). Pendidikan menjadi sebuah proses dalam menjadikan manusia sebagai insan kamil.

Yusuf Qardhawi (1992) mengatakan bahwa keistimewaan dalam pendidikan adalah memperhitungkan kelengkapan dan kesempurnaan. Artinya pendidikan memperhitungkan aspek-aspek lain yang bukan hanya memperhitungkan aspek pengetahuan saja, atau aspek sikap saja. Tetapi pendidikan memperhitungkan aspek pokok dan aspek pendukung dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan menuntun setiap potensi bawaan yang ada dalam diri peserta didik, supaya mereka sebagai calon penerus kehidupan bermasyarakat dapat menggapai

keselamatan dan kebahagiaan yang sempurna (Aisyah, 2015). Pendidikan harus diberikan perhatian penuh agar bisa menjadikan peserta didik lebih siap dalam menghadapi kehidupan dimasa mendatang.

Menurut Ibnu Miskawaih tujuan pendidikan pada dasarnya membentuk manusia yang memiliki pribadi mulia yang disebut dengan *Isabah Al-Khuluq Asy-Syarif* (Mahmud, 2011). Selanjutnya Hasyim Asy'ari sebagaimana dikutip Rifai (2010) mengatakan bahwa tujuan pendidikan yaitu dalam rangka menjadikan manusia yang paripurna sehingga mampu melaksanakan tugasnya sebagai khalifah yang diembannya dimuka bumi, dengan tujuan mentaqarrubkan diri kepada Allah yang Maha Sempurna. Tujuan pendidikan ini akan dapat dicapai dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang terukur dan terarah. Kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru harus semenarik mungkin sehingga antusias siswa dalam mengikuti pelajaran akan muncul dengan sendirinya dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan mudah.

Pembelajaran merupakan sebuah proses penyampaian informasi oleh pendidik terhadap peserta didik dengan tujuan adanya timbal balik dalam sebuah lembaga pendidikan. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh profesionalisme pendidik sebagai qudwah bagi peserta didik. Menurut Zakiah Daradjat (2005) Seorang pendidik akan sangat menentukan masa depan peserta didik karena segala prilakunya akan masuk dalam memori peserta didik yang kemudian ditiru oleh mereka. Oleh karena itu peranan pendidik sangat besar pengaruhnya bagi kelangsungan pendidikan sehingga tidak dapat digantikan oleh apapun (Sudjana, 2010). Pendidik berperan sangat penting dalam mengontrol dan menghidupkan suasana pembelajaran di kelas.

Belajar sebagaimana dikemukakan oleh para ahli diartikan sebagai sebuah proses. Proses belajar-mengajar (*teaching-learning process*) adalah prosedur inti yang dilakukan dalam pendidikan, dimana dalam KBM itu ada interaksi yang dijalankan oleh pendidik dengan peserta didik, namun dalam proses pembelajaran haruslah berfokus pada keaktifan peserta didik dalam belajar

(*student active learning*). Muhibbin (2010) mendefinisikan belajar sebagai sebuah aktifitas yang bertahap dalam meraih kemampuan dan menjadi elemen yang sangat fundamental dalam pelaksanaan berbagai pendidikan. Untuk mewujudkan hal tersebut maka kegiatan belajar mengajar mesti didukung oleh sumber dan alat belajar yang menunjang proses pembelajaran.

Peran dan fungsi pendidik sangat penting bagi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga kajian tentang pendidik banyak dilakukan oleh para ahli. Pendidik seharusnya mampu menyentuh berbagai aspek pada peserta didik, baik jasmani (fisik), rohani (psikis), mental, dan moral. Menurut Nik Haryanti (2008) setiap pendidik harus memiliki komitmen untuk menyebarkan ilmunya tidak hanya kepentingan duniawi saja, namun dalam mendekati diri kepada dzat Allah SWT. Selanjutnya Sholikah (2017) mengklasifikasikan kompetensi pendidik menjadi 3 bagian yaitu: Sikap mental yang harus dimiliki pendidik, adanya usaha untuk menjadi pendidik yang berkualitas, menciptakan strategi dalam KBM yang bisa membuat siswa menjadi nyaman.

Dalam menjalankan tugas sebagai pendidik idealnya harus terus belajar mengembangkan dirinya untuk siap mengajar peserta didik, dengan mengkaji berbagai fenomena yang terjadi khususnya dalam dunia pendidikan (Hamzah, 2009). Kemajuan zaman harusnya membuat pendidik lebih melek lagi terhadap permasalahan yang terjadi pada dunia pendidikan, untuk itu pendidik harus terus mengkaji berbagai macam sumber yang mampu meningkatkan kualitas dirinya sebagai pendidik. Meskipun pada dasarnya setiap manusia mampu mengarahkan dan mengatur dirinya dalam membentuk keperibadiannya (Tarsono, 2010). sesuai dengan perkembangan zaman seorang pendidik harus melek dengan teknologi yang semakin maju sehingga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang maksimal.

Perkembangan teknologi pada era milenium ketiga ini sangat banyak pengaruhnya terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga dengan mudahnya mengakses teknologi ini telah banyak dimanfaatkan oleh para pendidik

dalam menguatkan mutu pendidikan (Khusniyah & Lukam Hakim, 2019). Untuk itu dalam hal ini pendidik harus lebih meningkatkan kualitasnya dalam mengajar, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran, sangat penting bagi para pendidik untuk lebih melek teknologi digital, sehingga dapat di aplikasikan dalam kegiatan pembelajaran (Hasanah 2018).

Media bisa kita terjemahkan sebagai alat yang digunakan dalam mempermudah penyampain pesan. Sebagaimana Sutirman (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran bisa dimaknai sebagai perantara yang menyertainya yang bisa memudahkan penyampaian pesan, materi, atau konsep yang diberikan. Dengan tujuan agar lebih memudahkan siswa atau audien dalam memahami apa yang di ajarkan oleh pengajar. Media pembelajaran juga bisa diartikan semua hal yang bisa dimanfaatkan dalam mengirim informasi dari sumber informasi (pendidik), supaya peserta didik sebagai penerima informasi lebih tergugah perhatiannya, perasaan, keinginan, serta minaatnya dalam kegiatan belajar mengajar.

Azhar Arsyad (2013) membagi media pembelajaran kedalam empat macam bagian, yaitu; media cetak, media audio visual, media komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Dengan beragamnya media ini akan banyak manfaat yang diperoleh bagi seorang pendidik jika mampu memanfaatkannya, untuk itu seorang pendidik hendaknya menyadari pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, karena ia berperan sebagai penyampai pesan / informasi kepada peserta didik. Untuk itu bisa di prediksi bahwa jika media dalam kegiatan belajar di perhatikan dengan sebaik-baiknya, maka pendidik akan sangat mampu menyampaikan pesan dengan baik dan akan diterima oleh siswa dengan baik pula, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran akan tercapai (Ramayulis, 2015).

Media merupakan elemen yang sangat penting dalam pembelajaran, sebegus apapun materi yang disiapkan, jika pembawaanya hanya dengan media konvensional, tidak ada inovasinya apalagi disampaikan kepada anak-anak generasi Z seperti sekarang yang sudah mengenal dunia teknologi melebihi orang tuanya, atau melebihi gurunya, maka sangat penting adanya inovasi, kreasi, dalam penggunaan, pemilihan, dan penentuan media pembelajaran yang layak dan akan membantu dalam penyaluran informasi atau pesan yang akan disampaikan oleh pendidik.

Diantara media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar di era milenial ini adalah penggunaan media *Lectora Inspire* untuk pembelajaran. *Lectora Inspire* merupakan alat untuk kegiatan presentasi yang telah didesain sedemikian rupa, baik digunakan dalam media belajar dan keperluan edukasi lainnya (Mas'ud, 2014). *Lectora Inspire* juga bisa dimanfaatkan dalam pembuatan konten website atau kursus pelatihan online, (Fasthea, 2013) didalamnya terdapat *game edukatif* dan presentasi interaktif. Disamping itu, penggunaan *Lectora* memungkinkan untuk mengonversi materi ajar dalam presentasi microsoft power point ke konten *e-learning*. Pembelajaran dengan menggunakan media *lectora Inspire* ini bisa digunakan dalam pembelajaran apapun, salah satunya dalam pembelajar fiqih di madrasah aliyah Ar Rosyidiyah Bandung.

Madrasah Aliyah Ar Rosyidiyah merupakan salahsatu sekolah formal agama tingkat atas yang terdapat di kota Bandung, dimana sarpras yang tersedia di sekolah ini sudah lengkap sehingga diminati oleh banyak masyarakat. Banyak lulusannya yang telah meraih berbagai macam prestasi. Namun meskipun sekolah itu bernuansa islami dari segi keilmuan sebagian siswanya ada yang masih kurang antusias pada mata pelajaran yang termasuk kategori PAI, salahsatunya adalah mata pelajaran Fiqih. Hal ini bisa jadi disebabkan kurang inovasi dari guru yang mengajar mata pelajaran tersebut.

Perubahan paradigma orientasi belajar yang berpusat pada peserta didik saat ini, mengharuskan pendidik untuk selalu berinovasi dalam memberikan materi

pembelajaran melalui berbagai media pembelajaran agar potensi yang dimiliki siswa berkembang secara optimal, salah satunya adalah penggunaan media *lectora Inspire*. Melihat dari banyaknya fitur yang diberikan oleh media ini, dirasa tepat jika dipilih sebagai sebuah perangkat untuk meningkatkan motivasi, juga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang menitikberatkan pada Penggunaan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Fiqih Pengaruhnya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Ar Rosyidiyah Kota Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut;

1. Bagaimana realitas motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Fiqih di kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung?
2. Bagaimana realitas hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Fiqih di kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Fiqih terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis:

- a. Motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Fiqih di kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung.

- b. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Fiqih di kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung.
- c. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Fiqih terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### a. Manfaat Teoritis

- 1) Menambah informasi bagi khazanah ilmu pengetahuan terkait penggunaan media *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Fiqih di Sekolah.
- 2) Memberikan sumbangsih dalam dunia pendidikan dalam memperkaya hasil penelitian yang lebih dulu ada, terutama yang berkaitan dengan implementasi penggunaan media *Lectora Inspire*.

##### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, agar bisa menambah wawasan yang mendalam berkaitan dengan media *Lectora Inspire* dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi Peserta didik, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki sebaik-baiknya.
- 3) Bagi pendidik, meningkatkan wawasan bagi pendidik bahwa penggunaan media *Lectora Inspire* kepada siswa sangatlah penting, karena merupakan faktor yang memengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- 4) Bagi sekolah, bisa dijadikan sebagai media baru dalam kegiatan belajar sehingga bisa meningkatkan kualitas motivasi dan hasil belajar siswa dalam upaya menjaga mutu pendidikannya, terutama dalam pembelajaran Fiqih.

## E. Kerangka Berpikir

Kata media diambil dari bahasa Latin *medius* yaitu secara bahasa berarti tengah atau pengantar. Jika ditinjau dari ilmu bahasa Arab media diambil dari lafadz (وَسَائِلٌ) merupakan jamak dari lafadz (وَسِيلَةٌ) yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013). Media merupakan alat yang digunakan dalam mempermudah penyampaian pesan. Menurut Sutirman (2013) sejalan dengan Ahmad Sabri (2005) media pembelajaran bisa dimaknai dengan teknologi pengantar yang dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi / pesan dari pemberi informasi (pendidik), supaya peserta didik sebagai penerima informasi lebih tergugah perhatiannya, perasaan, keinginan, serta minatnya dalam kegiatan belajar mengajar. Pendapat yang serupa diungkapkan oleh Asnawir dan Basyiruddin Usman (Asnawir, 2002) bahwa media bisa dikatakan sebagai suatu hal yang sifatnya bisa mengirimkan pesan sehingga menarik perhatian penerima pesan atau siswa yang sedang belajar. Media dalam pembelajaran sangat beragam, diantaranya ada media audio, visual, dan audiovisual.

Dengan beragamnya media ini akan banyak manfaat yang diperoleh bagi seorang pendidik jika mampu memanfaatkannya. Sehingga sangat mungkin dengan mengembangkan media pembelajaran tujuan pendidikan Islam akan tercapai secara tepat (Ramayulis, 2015). Adanya interaksi dari pengalaman yang baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya yang akan merubah pemahaman siswa (Sanaky, 2013), sehingga media yang menarik akan sangat penting bagi siswa dalam kegiatan belajar, terbukti kalau kita bandingkan pada sekolah yang penuh dengan fasilitas pembelajaran yang lengkap, sarana yang beragam, *game educativ* yang beraneka macam, jauh lebih maju para peserta didiknya dari segi kemampuan dan prestasi yang dihasilkan ketimbang sekolah yang kekurangan media untuk belajar lebih baik.

Dalam pandangan Ngalim Purwanto, media secara Psikologi termasuk dalam kategori *instrumental input*, artinya sesuatu yang di adakan, atau dimanipulasikan dalam upaya adanya perubahan dalam pemahaman peserta didik

sehingga bisa menghasilkan *output* atau hasil akhir yang memuaskan. Meskipun pada dasarnya banyak hal yang membuat hasil belajar bisa lebih baik lagi tetapi salahsatu upayanya bisa dengan merancang media yang menarik dan bisa beradaptasi dengan motivasi anak.

*Lectora Inspire* merupakan alat untuk kegiatan presentasi yang telah didesain sedemikian rupa, baik digunakan dalam media belajar dan keperluan edukasi lainnya (Muhammad Mas'ud, 2014). *Lectora Inspire* juga bisa dimanfaatkan dalam pembuatan fitur website yang menarik, promosi perusahaan, seminar / webinar, atau kegiatan lainnya. Karena pada permulaan ada media ini digunakan untuk perusahaan, kemajuan bisnis, dll. (Fasthea, 2013). Dalam mengembangkan konten Multimedia media *Lectora Inspire* ini sangat mudah dan asyik (Purba & Irwan RS Tambunan, 2017). *Lectora Inspire* dapat memberikan suasana yang lebih asyik nyaman dan menarik bagi setiap peserta didik ketika pendidik menggunakannya dengan penuh kreativitas, (Shalikhah, 2016). Dalam media ini juga bisa dilakukan ujian atau tes yang berupa game yang bisa dilihat hasilnya secara langsung.

Menurut Sutikno (2010) Motivasi berasal dari kata *motif*, bisa dimaknai sebagai kekuatan penggerak dalam diri individu ketika beraktivitas untuk mencapai sebuah target atau tujuan. Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman (2011) mengungkapkan bahwa motivasi adalah munculnya "*feeling*" yang didahului dengan respon pada sebuah target/tujuan sebagai tanda adanya perubahan energi dalam dirinya. Motivasi bukan termasuk dari tingkah laku seseorang, melainkan sebuah keadaan dalam diri seseorang yang bersifat kompleks yang tidak bisa ditelaah secara langsung, yang mengarah pada tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan (perangsang). Hanafiah (2010) menyatakan bahwa motivasi saat kegiatan pembelajaran yang dijalani oleh peserta didik adalah aspek yang sangat fundamental, karena jika banyak motivasi yang diberikan pendidik kepada anak, maka akan menambah energi pada kepribadian siswa.

Sumadi Suryabrata dalam Djaali berpendapat bahwa motivasi berarti keadaan adanya hanya didalam diri seseorang untuk memberikan kekuatan pribadi dari individu tersebut dalam melakukan aktivitas agar tercapainya suatu tujuan (Djaali, 2009). Motivasi berarti cikal bakal daya gerak agar seseorang menjadi aktif dengan tujuan atau bisa diartikan juga sebagai desakan (Sardiman, 2011). Biasanya seseorang bertindak atau berbuat sesuatu karena adanya desakan, baik desakan itu muncul dari dalam dirinya atau dari luar dirinya. Misalnya ketika seseorang sedang asyik meminum kopi di taman bunga lalu terdengar di depan rumah ada seseorang yang berteriak, maka dia akan berlari menuju sumber suara. Maka desakan itu termasuk kategori faktor dari luar dirinya. Berbeda dengan seseorang yang berlari setiap pagi karena motivasi untuk menurunkan berat badan, maka itu murni dari desakan dalam dirinya.

Menurut Sardiman dalam (Nasrah, 2020) indikator dari motivasi belajar meliputi: (1) fokus dalam mengerjakan soal; (2) rajin dalam memecahkan kesusulitan; (3) memunculkan kemauan untuk memecahkan berbagai masalah; (4) suka belajarkan meskipun secara individu; (5) tidak gampang bosan jika ada tugas yang banyak; (6) berusaha menguatkan pendapat/pandangannya dalam suatu hal; (7) tidak mudah menyerah tidak; (8) suka mencari solusi dalam berbagai permasalahan /soal.

Menurut Sudjana (2010) hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku dalam diri siswa baik perubahan kognitif, afektif, maupun perubahan psikomotorik. Hasil belajar ialah perubahan yang terdapat dalam diri manusia (Purwanto, 2011). Dimiyati dan Mudjiono (2006) menyatakan bahwa hasil belajar ialah pencapaian akhir siswa dari interaksi antara siswa dan guru. Agar hasil belajar siswa mendapatkan nilai terbaik maka akan seimbang dengan bagaimana proses belajar yang terjadi. Untuk itu ada banyak hal yang membuat seseorang sukses dalam belajarnya sehingga hal ini harus diperhatikan dengan baik, jika dalam kegiatan pembelajaran siswa dalam keadaan menyenangkan maka kemungkinan besar dalam hasil belajar akan tinggi.

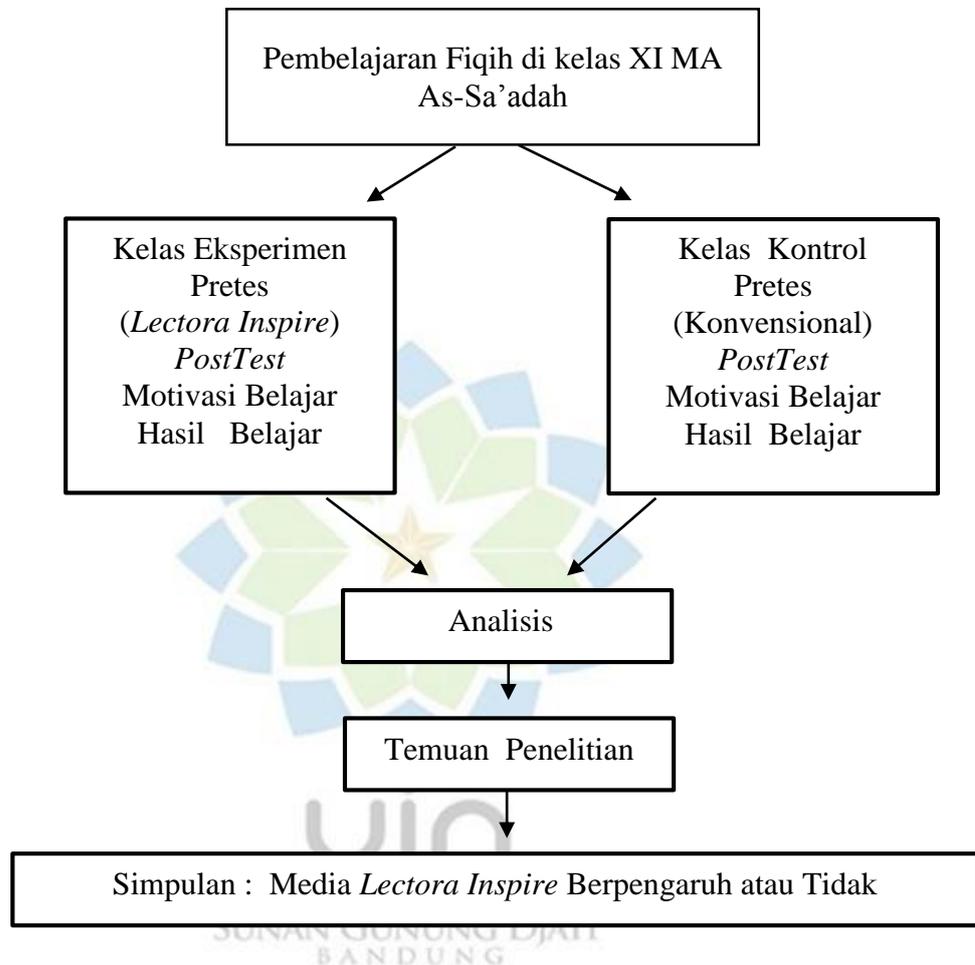
Susanto mengemukakan dalam Oktavianoro (2017) hasil belajar adalah adanya keahlian seorang peserta didik setelah melewati tahap tahap belajar. Hasil belajar pada dasarnya adalah cerminan dari proses dan usahanya dalam kegiatan belajar. Jika usahanya maksimal akan mendapatkan prestasi yang tinggi, begitupun sebaliknya jika usaha dalam belajarnya kecil/sedikit maka sangat boleh jadi prestasi itu tidak akan bisa dicapai. Agar hasil belajar siswa mendapatkan nilai terbaik maka akan seimbang dengan bagaimana proses belajar yang terjadi.

Permasalahan yang sering di hadapi oleh para pendidik adalah sudah sampai manakah pemahaman atau hasil belajar yang telah dimiliki siswa. Sehingga pendidik terus menerus mengembangkan dan mmencari strategi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena itulah yang menjadi target pendidik untuk menghasilkan siswa yang memiliki prestasi tinggi. Jika prestasi atau hasil belajar yang tinggi telah diraih maka itu akan menunjukkan kemampuan pendidik dalam membina, membimbing, mendidik dan mengajarkan peserta didik.

Berlandsakan pada beberapa pengertian yang telah disampaikan, bisa kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan adanya perubahan dalam diri peserta didik setelah diberikan pembelajaran oleh seorang pendidik, atau pencapaian yang telah didapatkan oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Hasil belajar bagi siswa dapat diketahui dengan pelaksanaan ujian dan merupakan akhir dari proses pembelajaran, sedangkan dari sisi guru, dapat dilihat dari evaluasi hasil belajar. Kemampuan itu baik dari ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotorik, sehingga dengan telah diberikannya pembelajaran yang baik, hasil belajar siswa akan terlihat ketika di adakannya evaluasi baik harian atau mingguan, sebagai upaya untuk melihat sejauh mana kesuksesan pendidik dalam mengajar murid dan keberhasilan murid dalam memahami materi ajar.

Berdasarkan uraian di atas, secara sistematis penulis membuat kerangka pemikiran sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Kerangka Berpikir**



## F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka pada penelitian ini dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

**H<sub>a</sub>:** Diduga Terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran fiqih terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung.

Masalah yang diteliti melibatkan tiga variabel, yakni Media Pembelajaran *Lectora Inspire* sebagai variabel  $x$ , motivasi belajar sebagai variabel  $y_1$ , dan hasil belajar sebagai variabel  $y_2$ . Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dirumuskan sebelumnya, maka rumusan hipotesis pada penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran fiqih terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung”. Dengan kata lain, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak.

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Setelah dilakukan pengamatan serta penelusuran yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa karya ilmiah terdahulu yang relevan dan berkaitan dengan tema pada penelitian ini, diantaranya yang pertama Trisna Ulfatuzzahra (2018) meneliti media *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPS, efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil penelitian lebih tinggi kelas yang diterapkannya media dengan *Lectora*. Sama halnya juga dengan hasil penelitian Annisaa Yunita Djauhari (2020), dalam hasil penelitiannya di jelaskan motivasi belajar siswa lebih tinggi, terlihat dari nilai *mean* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, yaitu  $96,0000 > 91,2667$  dan *standart deviasi* kelas eksperimen lebih besar dari kelas control, yaitu  $10,9871 > 9,64711$ . Penelitian ini dikuatkan oleh Siti Maulida Purnawanti (2017), yang meneliti hasil belajar melalui *Lectora Inspire*, dan hasilnya bahwa siswa memiliki perubahan besar dalam hasil belajarnya. Bahkan setelah itu siswa lebih antusias dalam belajar.

Dari semua hasil penelitian karya ilmiah yang telah disebutkan, seluruhnya terdapat perbedaan dari variabel kajiannya dan terbukti bahwa penggunaan media *Lectora Inspire* sangat berbeda dengan penggunaan media

konvensional. Pada penelitian ini peneliti fokus pada pemanfaatan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Fiqih Pengaruhnya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Ar Rosyidiyah Bandung.

