

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Mayer (dalam Trianto) istilah model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepersentasikan suatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.¹

Adapu Soekanto (dalam Trianto) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: “Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajara dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.” Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dn Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangkadan arah bagi guru untuk mengajar.²

Sedangkan Arends (dalam Trianto) menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu: persentase, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah dan diskusi kelas.³

¹ Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovativ-Progresif, (Jakarta, Kencana Penanda Media Group, PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009). h. 21

² *Ibid.* h. 22

³ *Ibid.* h.25

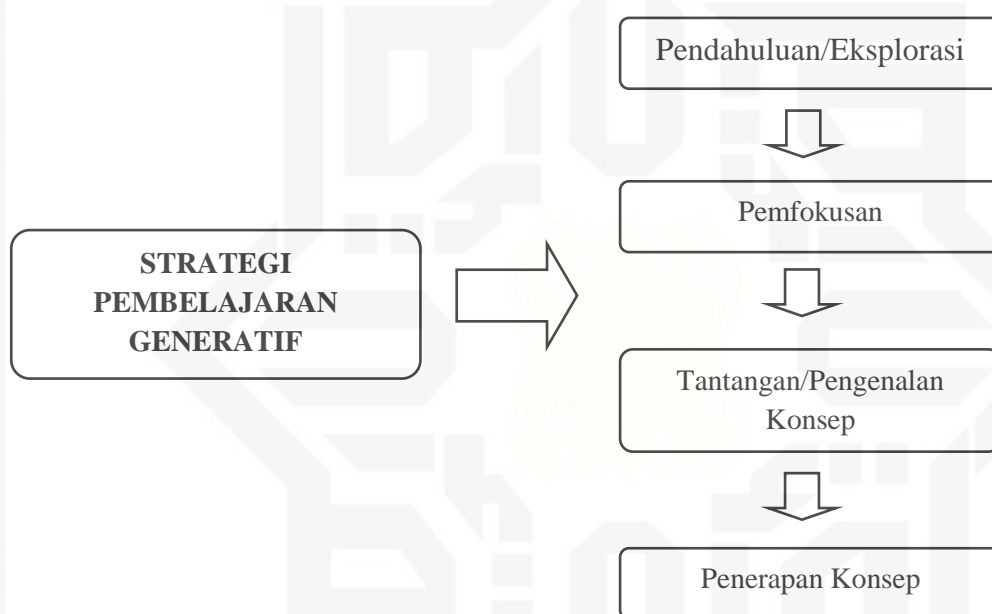
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a) Strategi Pembelajaran Generatif

Pembelajaran Generatif (generative learning model) pertama kali diperkenalkan oleh Osborne dan Cosgrove (dalam Made Wena).

Pembelajaran generatif terdiri atas empat tahap eksplorasi, yaitu:



Gambar 1: Strategi pembelajaran generatif.⁴

⁴ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer; suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h.177

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Tahapan Pembelajaran**a) Ekplorasi**

Tahapan pertama yaitu tahap eksplorasi yang disebut juga tahap pendahuluan. Pada tahap eksplorasi guru membimbing siswa melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, ide, atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman sehari-harinya atau diperoleh dari pembelajaran pada tingkat kelas sebelumnya.

b) Pemfokusan

Pemfokusan atau pengenalan konsep atau intervensi, pada tahap pemfokusan siswa melakukan pengujian hipotesis melalui kegiatan laboratorium atau dalam model pembelajaran yang lain.

c) Tantangan

Tantangan disebut juga tahap pengenalan konsep, setelah siswa memperoleh data selanjutnya menyimpulkan dan menulis dalam lembar kerja. Para siswa diminta mempersentasikan melalui diskusi kelas. Melalui diskusi kelas akan terjadi proses tukar pengalaman diantara siswa.

d) Penerapan

Pada tahap ini, siswa diajak untuk dapat memecahkan masalah dengan menggunakan konsep barunya atau konsep benar dalam situasi baru yang berkaitan dengan hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian tugas rumah atau tugas proyek yang dikerjakan siswa di luar jam pertemuan merupakan bentuk penerapan yang baik untuk dilakukan.⁵

⁵ *Ibid.* h. 180

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Penerapan di Kelas

Secara operasional kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat dijabarkan pada tabel II lampiran 1 di bawah ini:

Tabel II.1.
Tahap-tahap Kegiatan Guru dan Siswa Selama Proses Pembelajaran Generatif

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Pau	Pendahuluan/Eksplorasi	Memberikan aktivitas melalui demonstrasi/ contoh-contoh yang dapat merangsang siswa melakukan eksplorasi.	Mengeksplorasi pengetahuan, ide atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari atau di peroleh dari pembelajaran pada tingkat kelas sebelumnya.
		Mendorong dan merangsang siswa untuk mengemukakan ide/pendapat serta merumuskan hipotesis.	Mengutarakan ide-ide Dan merumuskan hipotesis.
		Membimbing siswa untuk mengklarifikasi pendapat.	Melakukan klasifikasi pendapat/ide-ide yang telah ada.
	Pemfokusan	Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menatafkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide siswa yang kemudian dilakukan pengujian	Menetapkan konteks permasalahan, memahami, mencermati permasalahan sehingga siswa menjadi familier terhadap bahan yang digunakan untuk mengeksplorasi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			konsep.
		Membimbing siswa melakukan proses sains, yaitu menguji (melalui percobaan) sesuatu.	Melakukan pengujian, berfikir apa yang terjadi, menjawab pertanyaan, berhubungan dengan konsep. Memutuskan dan menggambarkan apa yang ia ketahui kejadian. Mengklarifikasikan ide kedalam konsep.
		Menginterpretasi respons siswa. Menginterpretasi dan menguraikan ide siswa	Mempersentasikan ide ke dalam kelompok dan juga forum kelas melalui diskusi.
3	Tantangan	Mengarahkan dan memfasilitasi agar terjadi pertukaran ide antar siswa. Menjamin semua ide siswa dipertimbangkan. Membuka diskusi. Mengusulkan melakukan demonstrasi jika diperlukan.	Memberikan pertimbangan ide kepada (a) siswa yang lain (b) semua siswa dalam kelas.
		Menunjukkan bukti ide ilmuan (scientistview).	Menguji validitas ide/pendapat dengan mencari bukti. Membandingkan ide ilmuan dengan ide kelas (class's view).
4	Aplikasi	Membimbing siswa	Menyelesaikan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	merumuskan permasalahan yang sangat sederhana. Membawa siswa mengklarifikasi ide baru.	problem praktis dengan menggunakan konsep dalam situasi yang baru. Menerapkan konsep yang baru dipelajari dalam berbagai konteks yang berbeda.
	Membimbing siswa agar mampu menggambarkan secara verbal penyelesaian problem. Ikut terlihat dalam merangsang dan mengkontribusikedalam diskusi untuk menyelesaikan permasalahan.	Mempersentasikan penyelesaian masalah di hadapan teman diskusi dan debat tentang penyelesaian masalah, mengkeritis dan menilai penyelesaian masalah. Menarik kesimpulan akhir.

Sumber: Made Wena, *Buku Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer; suatu Tinjauan Konseptual Operasional*.⁶

Dengan tahap-tahap pembelajaran diatas, siswa diharapkan memiliki pengetahuan, kemampuan serta keterampilan untuk mengkonstruksi/membangun pengetahuan secara mandiri. Dengan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki sebelumnya dan menghubungkannya dengan konsep yang dipelajari, akhirnya siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan baru.⁷

⁶ *Ibid.* h. 185

⁷ *Ibid.* h.183

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Prinsip Model Pembelajaran Generatif

Dalam Astia dika (2013) pembelajaran generatif memiliki landasan teoritik yang berakar pada teori-teori belajar konstruktivisme mengenai belajar dan pembelajaran. Butir-butir penting dari pandangan belajar menurut teori konstruktivisme ini menurut.⁸ diantaranya adalah :

- a) Menekankan bahwa perubahan kognitif hanya bisa terjadi jika konsepsi-konsepsi yang telah dipahami sebelumnya diolah melalui suatu proses ketidakseimbangan dalam upaya memahami informasi-informasi baru.
- b) Seseorang belajar jika dia bekerja dalam zona perkembangan terdekat, yaitu daerah perkembangan sedikit di atas tingkat perkembangannya saat ini. Seseorang belajar konsep paling baik apabila konsep itu berada dalam zona tersebut. Seseorang bekerja pada zona perkembangan terdekatnya jika mereka terlibat dalam tugas yang tidak dapat mereka selesaikan sendiri, tetapi dapat menyelesaikannya jika dibantu sedikit dari teman sebaya atau orang dewasa.
- c) Penekanan pada prinsip *Scaffolding*, yaitu pemberian dukungan tahap demi tahap untuk belajar dan pemecahan masalah. Dukungan itu sifatnya lebih terstruktur pada tahap awal, dan kemudian secara bertahap mengalihkan tanggung jawab belajar tersebut kepada mahasiswa untuk bekerja atas arahan dari mereka sendiri. Jadi, mahasiswa sebaiknya langsung saja diberikan tugas kompleks, sulit, dan realistik kemudian dibantu menyelesaikan tugas kompleks tersebut dengan menerapkan *scaffolding*.
- d) Lebih menekankan pada pengajaran *top-down* daripada *bottom-up*. *Top-down* berarti mahasiswa langsung mulai dari masalah-masalah kompleks, utuh, dan autentik untuk dipecahkan. Dalam proses pemecahan masalah tersebut, mahasiswa mempelajari keterampilan-keterampilan dasar yang diperlukan untuk

⁸ Astia Dika, Mode Pembelajaran Generatif/ artikel ini diambil dari webset/ <http://tutorial-seo-blogger.blogspot.com/2013/02/model-pembelajaran-generatif.html>, pada tanggal 20 Mei 2014 20:23

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memecahkan masalah kompleks tadi dengan bantuan guru/dosen atau teman sebaya yang lebih mampu.

- e) Menganut asumsi sentral bahwa belajar itu ditemukan. Meskipun jika kita menyampaikan informasi kepada mahasiswa, tetapi mereka harus melakukan operasi mental atau kerja otak atas informasi tersebut untuk membuat informasi itu masuk ke dalam pemahaman mereka.
- f) Menganut visi mahasiswa ideal, yaitu seorang mahasiswa yang dapat memiliki kemampuan pengaturan diri sendiri dalam belajar.
- g) Menganggap bahwa jika seseorang memiliki strategi belajar yang efektif dan motivasi, serta tekun menerapkan strategi itu sampai suatu tugas terselesaikan demi kepuasan mereka sendiri, maka kemungkinan sekali mereka adalah pelajar yang efektif dan memiliki motivasi abadi dalam belajar.
- h) Sejumlah penelitian yang menunjukkan pengaruh positif pendekatan-pendekatan konstruktivisme yang melandasi pembelajaran generatif terhadap variabel-variabel hasil belajar tradisional, diantaranya adalah : dalam bidang matematika (Carpenter dan Fennema), bidang sains (Neale, Smith, dan Johnson), membaca (Duffi dan Rochler), menulis (Bereiter dan Scardamalia). Penelitian Knapp menemukan suatu hubungan positif pendekatan-pendekatan konstruktivis dengan hasil belajar.⁹

b) Kelemahan dan Kelebihan Pembelajaran Generatif

1) Kelemahan

Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran generatif memerlukan waktu yang relative lama. Astia Dika (dalam Wena) mengemukakan bahwa dalam model pembelajaran generatif di khawatirkan terjadi salah konsep bagi siswa oleh karena itu guru harus membimbing siswa dalam menggali

⁹ Astia Dika, Mode Pembelajaran Generatif/ artikel ini diambil dari webset/ <http://tutorial-seo-blogger.blogspot.com/2013/02/model-pembelajaran-generatif.html>, pada tanggal 20 Mei 2014 20:23

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan dan mengevaluasi hipotesis siswa pada tahap tantangan setelah siswa melakukan presentasi. Sehingga siswa dapat memahami materi dengan benar, meskipun usaha menggali pengetahuan sebagian besar adalah dari siswa itu sendiri.

2) Kelebihan

Menurut Astia Dika (dalam Sutarnan) kelebihan pembelajaran *generatif* antara lain:

- a) Pembelajaran *generatif* memberikan peluang kepada siswa untuk belajar secara kooperatif.
- b) Merangsang rasa ingin tahu siswa
- c) Pembelajaran *generatif* untuk meningkatkan keterampilan
- d) Meningkatkan aktifitas belajar siswa, di antaranya dengan bertukar pikiran dengan siswa yang lainnya, menjawab pertanyaan dari guru, serta berani tampil untuk mempresentasikan hipotesisnya.¹⁰

Dari pembahasan di atas melalui *generatif* ini, diharapkan perilaku siswa yang pada mulanya bersifat pasif menjadi aktif, baik aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta bekerjasama dengan siswa lainnya sehingga bisa meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar.

2 Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya

¹⁰ Astia Dika, Mode Pembelajaran Generatif/ artikel ini diambil dari webset/ <http://tutorial-seo-blogger.blogspot.com/2013/02/model-pembelajaran-generatif.html>, pada tanggal 20 Mei 2014 20:23

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai satu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu maka *motivasi* dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat disarasakn/mendesak.

Pendapat lain dikemukakan (dalam Sardiman) mengartikan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian-pengertian yang dikemukakan Mc. Donal ini mengandung tiga elemen penting.

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energy manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampaknya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandaai dengan munculnya, rasa “*feeling*”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memaang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.¹¹

(Sardiman) menjelaskan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal

¹¹ Sadirman, A M. Interaksi dan Motivasi Brelajar-mengajar (Jakarta: Rajawali Pres, 2014)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.¹² Menurut Bernard (dalam Sadirman) minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman kebiasaan, pada waktu belajar atau berkerja.¹³ Banyak peserta didik yang tidak berkembang dalam belajar karena kurangnya motivasi yang dapat mendorong semangat peserta didik dalam belajar.

b) Ciri-ciri Motivasi

Seseorang yang memiliki motivasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapai).
- 3) *Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah (memiliki perhatian lebih).*
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan terhadap tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin terhadap sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya itu. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.¹⁴

c) Fungsi Motivasi Dalam belajar

Perlu ditegaskan, bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan, maka dari itu motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Sehubungan dengan hal tersebut, ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai pendorong atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor pendorong dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

¹² *Ibid.* h.75

¹³ *Ibid.* h.76

¹⁴ *Ibid.* h. 83

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatanapa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.¹⁵

Slameto (dalam Sadirman) merumuskan motivasi belajar sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap dan sebagainya.

d) Macam-macam Teori Motivasi

Ada bermacam-macam teori motivasi, salah satu teori yang terkenal kegunaanya untuk menerangkan motivasi siswa adalah yang dikembangkan oleh Maslow (dalam Slameto). Maslow percaya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan ini (yang memotivasi tingkah laku seseorang) dibagi oleh Maslow kedalam 7 kategori.

1) *Fisiologis*

Ini merupakan kebutuhan manusia yang paling dasar, meliputi kebutuhan akan makan, pakaian, tempat berlindung, yang penting untuk mempertahankan hidup.

2) *Rasa aman*

Ini merupakan kebutuhan kepastian keadaan dan lingkungan yang dapat diramalkan, ketidakpastian, ketidakadilan, keterancaman, akan menimbulkan kecemasan dan ketakutan pada diri individu.

3) *Rasa cinta*

Ini merupakan kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain.

¹⁵ *Ibid. h.85*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) *Penghargaan*

Ini merupakan kebutuhan rasa berguna, penting, dihargai, dikagumi, dihormati oleh orang lain. Secara tidak langsung ini merupakan kebutuhan perhatian, ketenaran, status, martabat, dan lain sebagainya.

5) *Aktualisasi diri*

Ini merupakan kebutuhan manusia untuk mengembangkan diri sepenuhnya, merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya.

6) *Mengetahui dan mengerti*

Ini merupakan kebutuhan manusia untuk memuaskan rasa ingin tahunya, untuk mendapatkan keterangan-keterangan, dan untuk mengerti sesuatu.

7) Pada tahun 1970 Maslow memperkenalkan kebutuhan ketujuh yang tampaknya sangat mempengaruhi tingkah laku beberapa individu, yang disebutkan kebutuhan estetik. Kebutuhan ini dimanifestasikan sebagai kebutuhan akan keteraturan keseimbangan dan kelengkapan dari suatu tindakan.¹⁶

(Oemar Hamalik) dalam pandangan baru berpendapat, bahwa tingkah laku manusia didorong oleh motif-motif tertentu. Perbuatan belajar akan berhasil bila berdasarkan motivasi pada diri siswa. Siswa mungkin dipaksa untuk melakukan sesuatu perbuatan, tetapi ia tak mungkin dipaksa untuk menghayati perbuatan itu sebagaimana mestinya. Guru dapat memaksakan bahan pelajaran kepada siswa, tetapi tak mungkin memaksanya untuk belajar dalam arti sebenarnya. Ini berarti, tugas guru yang paling berat ialah berupaya agar siswa mau belajar dan memiliki keinginan belajar terus-menerus.¹⁷

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 171.

¹⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) h. 105

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Oemar Hamalik) menjelaskan ada dua pendekatan yang dapat digunakan untuk meninjau dan memahami motivasi, ialah:

1) Motivasi dipandang suatu proses

Pengetahuan tentang proses ini dapat membantu guru dapat menjelaskan tingkah laku orang lain.

2) Menentukan karakteristik

Proses ini berdasarkan petunjuk-petunjuk tingkah laku seseorang. Petunjuk-petunjuk tersebut dapat dipercaya apabila tampak kegunaannya untuk meramalkan dan menjelaskan tingkah laku lainnya.¹⁸

e) Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Kenneth H. Hoover (dalam Dimayati) upaya yang mendorong motivasi belajar siswa khususnya pada sekolah yang menganut pandangan demokrasi pendidikan dan yang mengacu pada pengembangan *self motivation*, mengemukakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman.
- 2) Para siswa mempunyai kebutuhan psikologi (yang bersifat dasar) yang perlu mendapat kepuasan.
- 3) Motivasi yang bersumber dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang berasal dari luar.
- 4) Tingkah laku (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan penguatan (*reinforcement*).
- 5) Motivasi sudah menjalar kepada orang lain.
- 6) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan akan merangsang motivasi belajar

¹⁸ *Ibid. h.105*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 7) Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk melaksanakannya, daripada tugas-tugas yang dipaksakan dari luar.
- 8) Ganjaran yang berasal dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat belajar.
- 9) Teknik prosedur pembelajaran yang bervariasi adalah efektif untuk memelihara minat siswa.
- 10) Minat khusus yang dimiliki oleh siswa bermanfaat dalam belajar dan pembelajaran.
- 11) Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk merangsang minat belajar bagi siswa yang lamban, ternyata tidak bermakna bagi siswa yang tergolong pandai.
- 12) Kecemasan dan frustrasi yang lemah kadang-kadang dapat membantu siswa belajar lebih baik.
- 13) Kecemasan yang serius akan menyebabkan kesulitan belajar, dan mengganggu perbuatan belajar siswa, karena perhatiannya akan terarah pada hal lain.
- 14) Tugas-tugas yang terlampaui sulit dikerjakan akan dapat menyebabkan frustrasi pada siswa, bahkan akan mengakibatkan demoralisasi dalam belajar, yakni perbuatan yang tidak wajar (misal: mencontoh).
- 15) Masing-masing siswa memiliki kadar emosi yang berbeda satu dengan yang lainnya.
- 16) Pengaruh kelompok umumnya lebih efektif dalam memotivasi belajardibandingkan dengan paksaan orang dewasa.
- 17) Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan kreativitas¹⁹

(Dimiyati dan Mudjiono) siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi.²⁰ Seorang ahli psikologi pendidikan juga menyebutkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang mengerakan dan mengarahkan perilaku

¹⁹ *Ibid. h.114*

²⁰ Dimiyati, Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) h. 80

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, mengerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.²¹

f) Langkah-langkah yang Dapat Menimbulkan Motivasi Belajar

Dalam usaha untuk membangkitkan gairah belajar anak didik, ada enam hal yang dapat dikerjakan oleh guru, yaitu:

- 1) Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar.
- 2) Menjelaskan secara kongkrit kepada anak didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pelajaran.
- 3) Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik di kemudian hari.
- 4) Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- 5) Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.
- 6) Menggunakan metode yang bervariasi.²²

g) Memilih Bentuk Motivasi yang Akurat

1) Memberikan Angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik.

2) Memberikan Hadiah

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dapat memberikan hadiah berupa apa saja kepada anak didik yang berprestasi dalam menyelesaikan tugas, benar menjawab ulangan formatif yang

²¹ *Ibid.* h.80

²² Syaiful Bahari Djamarah, Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.149

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diberikan, dapat meningkatkan disiplin dalam belajar, taat padad tata tertib sekolah, dan sebagainya.

3) Memberikan Pujian

Dalam kegiatan belajar mengajar, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Guru dapat menyenangkan perasaan anak didik, pujian dapat berfungsi untuk mengarahkan kegiatan anak didik pada hal-hal yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

4) Gerakan Tubuh

Gerakan tubuh merupakan penguatan yang dapat membangkitkan gairah belajar anak didik, sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Gerakan tubuh dapat meluruskan perilaku anak didik yang menyimpang dari tujuan pembelajaran, misalnya, suatu ketika guru dapat bersikap diam untuk memberhentikan kelas yang gaduh. Diamnya guru dapat diartikan oleh anak didik sebagai menyuruh mereka untuk mengakhiri kegaduhan di kelas, karena keadaan kelas yang gaduh pelajaran tak dapat diberikan/dimulai.

5) Memberi Tugas

Dalam rangka penyelesaian tugas diperlukan retangan waktu, jumlah masalah yang diajukan dan waktu yang disediakan untuk suatu tugas harus seimbang, sesuai dengan tingkat berat ringannya sifat tugas yang diberikan, sehingga anak didik tidak merasa dikejar-kejar waktu.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) Memberi Ulangan

Dalam kegiatan belajar mengajar, ulangan dapat guru manfaatkan untuk membangkitkan perhatian anak didik terhadap bahan yang diberikan dikelas, guru sebaiknya memberitahukan kepada anak didik bahwa diakhir pelajaran akan diadakan ulangan.

7) Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil dari apa yang telah dilakukan oleh anak didik, apa lagi hasilnya dengan prestasi yang tinggi, dapat mendorong anak didik untuk mempertahannya, dan bahkan anak didik berusaha untuk meningkatkannya dikemudian hari dengan cara giat belajar di rumah atau di sekolah.

8) Hukuman

Hukuman adalah reinforcement yang negative, tetapi diperlukan dalam pendidikan, hukuman dimaksudkan disini tidak seperti hukuman penjara atau hukuman potongan tangan. Tetapi adalah hukuman yang bersifat mendidik berupasanksi menyapu lantai, mencatat bahan pelajaran yang ketingalan, atau apa saja yang sifatnya mendidik²³

h) Indikator Motivasi Belajar**1) Disiplin**

Disiplin ialah melatih dan mendidik (termasuk pelajaran mental dan moral) orang-orang terhadap peraturan agar ada

²³ *Ibid. h.149*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kepatuhan dan kemudian supaya dapat berjalan dengan tertib dan teratur dalam organisasi." Disiplin merupakan suatu pelatihan dan pendidikan kepada siswa agar dengan senang hati melaksanakan tugas-tugasnya sesuai dengan perintah guru di sekolah.

2) Kepuasan

Kepuasan belajar adalah cara seorang siswa merasakan apa yang dipelajari dapat bermanfaat bagi dirinya. Kepuasan merupakan generalisasi sikap-sikap terhadap tugasnya yang didasarkan atas aspek-aspek tugasnya. Seorang siswa yang memperoleh kepuasan dari belajarnya akan mempertahankan prestasi belajarnya.

3) Keamanan

Rasa aman sangat berpengaruh terhadap semangat belajar siswa karena rasa aman akan menimbulkan ketenangan kepada siswa di dalam melaksanakan tugasnya sebagai pelajar. Adapun yang dimaksud dengan rasa aman adalah: (a) aman untuk menghadapi masa depan seperti mempunyai nilai yang tinggi, dan (b) rasa aman di tempat belajar, barang milik, dan barang fasilitas belajar dari sekolah. Rasa aman ditempat belajar adalah suasana perasaan tenang pada saat siswa melaksanakan tugas-tugasnya di ruangan belajar. Suasana tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa pada saat melakukan tugas-tugasnya. Mereka tidak merasa terancam dan tertekan baik dari atas, sesama rekan siswa, dan pihak

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

luar. Barang-barang milik siswa dan inventaris fasilitas belajar yang ditinggalkan di ruangan belajar maupun di lingkungan tempat belajar pun aman.²⁴

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Peradaban Islam (SPI) atau Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam, para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada zaman Nabi Muhammad saw. dan khulafa'urraSyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan dorongan motivasi kepada para peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, serta meningkatkan hasil belajar karena didalamnya mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

(Dalam Badri Yatim) peradaban/kebudayaan Islam adalah terjemahan dari kata Arab *al-Hadharah al-Islamiyyah*. Kata Arab ini sering juga diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan Kebudayaan Islam. “Kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah *al-Tsaqafah*. Di Indonesia, sebagaimana juga di Arab dan Barat.

²⁴ Pendidikan Kewarganegaraan, Aktual, Inspiratif, Normatif, dan Aspiratif (AINA) <https://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/02/motivasi-belajar.html?m=1>, pada tanggal 2 Juni 2014 16:12

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kata “kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah *al-Tsaqafah*, tetapi di Indonesia masih banyak orang yang mensinonimkan dengan dua kata “kebudayaan” (Arab, *al-Tsaqafah*; Inggris, *Culture*) dan “peradaban” (Arab, *al-Hadharah*; Inggris, *Civilization*). Dalam perkembangan ilmu antropologi sekarang kedua istilah itu dibedakan. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Sedangkan manifestasi-manifestasi kemajuan mekanis dan teknologis lebih berkaitan dengan peradaban. Kalau kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi, (agama), dan moral maka peradaban terefleksi dalam politik, ekonomi dan teknologi.

(Dalam Badri Yatim) kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud, (1) wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks, ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya, (2) wujud kelakuan, yaitu kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan terpola dari manusia dalam masyarakat, dan (3) wujud benda, yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya. Sedangkan istilah peradaban biasanya dipakai untuk bagian-bagian unsur dari kebudayaan yang halus dan indah. Menurutnya, peradaban sering juga dipakai untuk menyebut suatu kebudayaan yang mempunyai sistem teknologi, seni bangunan, seni rupa, system kenegaraan dan ilmu pengetahuan yang maju dan kompleks.

Landasan “peradaban Islam” adalah “kebudayaan Islam” terutama wujud idealnya, sementara landasaan “kebudayaan Islam” adalah agama. Jadi dalam Islam, tidak seperti pada masyarakat yang menganut pada agama “bumi”

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(nonsamawi), agama bukanlah kebudayaan tetapi dapat melahirkan kebudayaan, kalau kebudayaan merupakan hasil cipta, rasa dan karsa manusia, maka agama Islam adalah wahyu dari Tuhan.²⁵

(Aam Abdillah) mengatakan kata “sejarah” dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu, yang diambil dari kata *syajarah*. Kata *syajarah* masuk ke dalam bahasa Melayu setelah akulturasi cukup panjang (asimilasi dalam kebudayaan) dengan kebudayaan Indonesia juga dengan kebudayaan Islam semenjak abad ke-13). Pada abad inilah, secara konvensional disepakati bahwa invensi dan discoveri berjalan dialektis, yang pada gilirannya melahirkan realitas bahasa yang sampai kini dijadikan bahasa *lingua franca* oleh bangsa Indonesia.^[26] Kata *syajarah*, merupakan *isim masdar wahdah* atau kata benda yang menunjukkan kesatuan atau kemungkinan arti yang beragama, yaitu sebagai berikut:

- a. *Pohon*, sebagai sejarawan berpandangan karena sejarah mengandung konotasi geneologi, yaitu pohon keluarga yang memberikan penjelasan pada asal-usul suatu keluarga, seperti keluarga istana, keluarga raja, keluarga bupati, dan seterusnya.
- b. *Silsilah*, seperti dalam ungkapan “*hawa min syajarah toyyibah*”, yang artinya dia berasal dari istilah atau asal yang baik. Di Al-Quran pun disebutkan dua macam *syajarah* (pohon), yaitu *syajarah tayyibah* (pohon yang baik) dan *syajarah sayyibah* (pohon yang buruk). Dalam (Aam Abdillah) kata sejarah yang terdapat dalam Al-Quran memiliki arti metafora. Kata sejarah yang asal makna

²⁵ Yatim, Badri, Sejarah Peradaban Islam (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hlm. 1-3

²⁶ Aam Abdillah, Pengantar Ilmu Sejarah, (Bandung: Pustaka Setia, 2012)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pohon dimaknai sebagai gambaran simbolik sebuah kehidupan umat manusia di dunia fana ini menjadi dua pola. Pola pertama adalah sebuah pohon kehidupan yang digambarkan seperti pohon yang baik. Pohon yang memiliki kekuatan akar yang kuat dan dahan yang rindang serta buah yang ranum serta manis rasanya. Pohon ini memberikan kelezatan bagi orang yang mencicipinya, rindangan dahan dapat memberi keteduhan bagi musyafir dari teriknya sinar sang surya, akar yang kuat menggambarkan kekuatan seorang anak manusia saat diterpa angina sebesar apapun.

c. *Syajah bainahum* (Q.S. An-Naisa [4]: 65)

فَلَا وَرَبِّكَ لَا يُؤْمِنُونَ حَتَّىٰ يُحَكِّمُوكَ فِيمَا شَجَرَ بَيْنَهُمْ ثُمَّ لَا يَجِدُوا فِي

أَنْفُسِهِمْ حَرَجًا مِّمَّا قَضَيْتَ وَيُسَلِّمُوا تَسْلِيمًا ﴿٦٥﴾

*Artinya: Maka demi Tuhanmu, mereka (pada hakekatnya) tidak beriman hingga mereka menjadikan kamu hakim terhadap perkara yang mereka perselisihkan, kemudian mereka tidak merasa dalam hati mereka sesuatu keberatan terhadap putusan yang kamu berikan, dan mereka menerima dengan sepenuhnya.*²⁷

Terutama ungkapan “*hatta yuhakkimaka fi ma syajah bainahum*” yang artinya hingga mereka menjadikan kamu hakim terhadap perkara yang mereka perselisihkan.

²⁷ *Op.cit* Alquran Terjemahaan dan Tajwid, 2014, h. 88

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kata *syajarah* yang diambil menjadi sejarah, sebagaimana dijelaskan sebelumnya diberi perluasan makna sebagai: (a) apa yang telah terjadi ; (b) kisah dari semua yang telah terjadi, dan uraian ilmiah tentang hal yang terjadi.

Dalam bahasa Arab untuk pengertian sejarah digunakan *tarikh*, yang mengandung arti pengalasan, waktu, zaman, kurun zaman, perhitungan tahun (tahun sebelumnya Masehi atau tahun sesudah Masehi-dipakai sebutan sebelum atau sesudah tarikh Masehi).²⁸

Sedangkan menurut istilah dalam (Aam Abdillah, 2012) sejarah dalam bahasa Arab dikenal dengan tarikh, dari akar kata arrakha yang berarti menulis atau mencatat; dan catatan tentang waktu serta peristiwa. Ada pula yang berpendapat bahwa istilah sejarah berasal dari bahasa Arab, *syajarah*, yang berarti pohon atau silsilah. Makna silsilah lebih tertuju pada makna padanan *tarikh*; termasuk dengan padanan pengertian babad, mitos, legenda, dan seterusnya.²⁹

Kebudayaan berasal dari kata "budi" dan "daya". kemudian di gabungkan menjadi "budidaya" yang berarti sebuah upaya untuk menghasilkan dan mengembangkan sesuatu agar menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi hidup dan kehidupan. kemudian di imbuhkan awalan "ke" dan akhiran "an", sehingga menjadi "kebudayaan" lalu di singkat menjadi "kebudayaan". jadi, kebudayaan artinya segala upaya yang di lakukan oleh umat manusia untuk menghasilkan dan mengembakan sesuatu, baik yang sudah

²⁸ *Ibid. h.13*

²⁹ *Ibid. h. 13*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ada maupun yang belum ada agar memberikan manfaat bagi kehidupan manusia.

Islam secara bahasa, islam artinya penyerahan, kepatuhan, atau ketundukan. namun menurut istilah, islam adalah agama yang di turunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad Saw. Khususnya dan kepada para nabi lain pada umumnya untuk membimbing umat manusia meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat kelak. jika ketiga kata di atas "Sejarah, Kebudayaan, dan Islam" digabungkan, maka menjadi "Sejarah Kebudayaan Islam" berangkat dari beberapa definisi di atas dapat di simpulkan bahwa yang di maksud dengan "Sejarah Kebudayaan Islam" adalah catatan lengkap tentang segala sesuatu yang di hasilkan oleh umat islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia.³⁰

B. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti amati dari beberapa karya ilmiah bahwa terdapat relevansi yang sama-sama meneliti pada variabel motivasi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dian Puspitasari pada tahun 2008 dengan judul *“Peggunaan Model Pembelajaran Generatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 008 Solo Kabupaten Kampar”*.

Objek yang sama dari penelitian ini yakni, Generatif Untuk meningkatkan Motivasi Belajar. Bahwa hasil dari penelitian yang dilakukan di SD Negeri 008 Solo Kabupaten Kampar terjadi peningkatan motivasi belajar, pada mata pelajaran Matematika.

³⁰ Muhammad Haidir Junaidi diakses dari <http://muhammad-haidir.blogspot.co.id/2013/04/pengertian-sejarah-kebudayaan-islam.html?m=1>, pada tanggal 13 Mei 2014 08:15

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari kesamaan dan perbedaan yang akan peneliti lakukan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Puspitasari di SD Negeri 008 Solo kabupaten Kampar tersebut adalah bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Matematika, sedangkan tujuan peneliti dalam penelitian ini yakni untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan Matematika yang mempunyai perilaku yang berbeda dari perilaku siswa yang ada di sekolah Madrasah Aliyah Himmatul Ummah dengan siswa di SD Negeri 008 Solo Kabupaten Kampar.

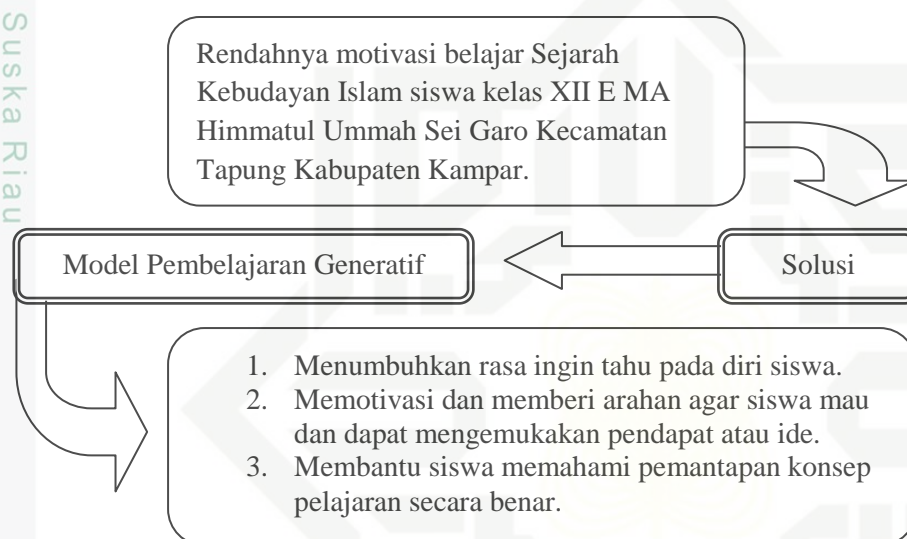
C. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran generatif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menganalisis pengetahuan baru dan menggabungkan ide-ide baru dengan skematis pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Ide baru itu dikaitkan dengan ide lama yang sudah dipahami siswa. Jika ide baru itu berhasil menjawab permasalahan yang dihadapi para siswa, maka ide-ide baru itu akan disampaikan dalam memori jangka panjang. Kesimpulan dari pembelajaran generatif adalah bahwa otak tidak menerima informasi dengan pasif, melainkan justru dengan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi suatu interpretasi dari informasi tersebut dan kemudian membuat kesimpulan dari akhir pembelajaran. Pada penjelasan di atas, telah disebutkan bahwa model pembelajaran generatif memungkinkan siswa dapat menyelesaikan permasalahan baru dengan menggunakan pengetahuan yang sudah mereka pahami sehingga pengetahuan baru itu akan disimpan dalam memori jangka panjang.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penerapan model pembelajaran generatif dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas XII E MA Himmatul Ummah Sei Garo Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dapat digambarkan dalam bentuk sekematis kerangka berpikir dalam memperjelas variabel yang akan diteliti. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2: Sekema Kerangka Berfikir Motivasi Belajar Model Generatif

Berdasarkan gambar di atas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran generatif merupakan salah satu model yang sangat cocok menjadi alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini disebabkan model pembelajaran generatif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa, memotivasi dan memberi arahan agar siswa mau dan dapat mengemukakan pendapat atau ide dan membantu siswa memahami pemantapan konsep pelajaran secara benar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan salah satu kriteria-kriteria yang ditetapkan sebagai dasar menentukan apakah penelitian tindakan kelas yang kita lakukan telah berhasil atau tidak. Adapun untuk melihat indikator keberhasilan yang akan dinilai dalam penelitian ini berhasil atau tidak adalah sebagai berikut:

1. Indikator Kinerja

a) Kegiatan guru

- 1) Guru memberikan aktivitas melalui demonstrasi.
- 2) Guru mendorong dan merangsang siswa.
- 3) Guru membimbing siswa untuk mengklarifikasikan pendapat.
- 4) Guru mengarahkan siswa untuk menetapkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide siswa.
- 5) Guru membimbing siswa melakukan proses sains.
- 6) Guru menginterpretasi respons siswa dan menguraikan ide siswa.
- 7) Guru mengarahkan dan memfasilitasi agar terjadi pertukaran ide antar siswa.
- 8) Guru menunjukkan bukti ide ilmunan.
- 9) Guru membimbing siswa merumuskan permasalahan yang sangat sederhana.
- 10) Guru membimbing siswa agar mampu menggambarkan secara verbal penyelesaian problem.
- 11) Guru merangsang dan berkontribusi kedalam diskusi untuk menyelesaikan permasalahan.

b) Kegiatan Siswa

Untuk lembaran observasi siswa dinilai berdasarkan indikator berikut ini:

- 1) Siswa mengeksplorasi pengetahuan, ide atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman dari pembelajaran sebelumnya.
- 2) Siswa mengutarakan ide-ide dan merumuskan hipotesis.
- 3) Siswa melakukan klasifikasi pendapat/ide-ide yang telah ada.
- 4) Siswa menetapkan konteks permasalahan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Siswa menjawab pertanyaan, berhubungan dengan konsep.
- 6) Siswa mempersentasikan ide ke dalam kelompok.
- 7) Siswa memberikan pertimbangan ide kepada (a) siswa yang lain (b) semua siswa dalam kelas.
- 8) Siswa menguji validitas ide/pendapat dengan mencari bukti.
- 9) Siswa menyelesaikan problem praktis dengan menggunakan konsep dalam situasi yang baru.
- 10) Siswa mempersentasikan penyelesaian masalah dihadapan teman diskusi dan debat tentang penyelesaian masalah.
- 11) Siswa menarik kesimpulan akhir pelajaran.

2. Indikator Hasil

Untuk mencari indikator hasil motivasi belajar ini, maka peneliti menyesuaikan dengan indikator motivasi belajar sebagaimana yang telah dibahas dalam kajian teori di atas. Adapun dalam hal ini peneliti menetapkan indikator keberhasilan belajar sebagai berikut:

- a) Siswa masuk kelas tepat waktu
- b) Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu
- c) Siswa memperhatikan guru ketika pelajaran disampaikan
- d) Siswa mengerjakan tugas dari guru sampai selesai
- e) Siswa tertib dalam mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir
- f) Siswa tidak keluar masuk saat belajar sedang berlangsung