

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dimengerti dengan cara garis besar merupakan orang, modul ataupun peristiwa yang membuat situasi yang membuat peserta didik sanggup mendapatkan wawasan, keahlian, ataupun tindakan.<sup>1</sup> Sedangkan itu media merupakan seluruh perlengkapan raga yang bisa menyuguhkan catatan dan memicu peserta didik buat belajar, misalnya buku modul, film, video, serta foto atau gambar.<sup>2</sup>

Perlengkapan tolong belajar ataupun media belajar ialah perlengkapan– perlengkapan yang dapat menolong peserta didik belajar buat menggapai misi belajar. Searah dengan opini<sup>3</sup> pemakaian media dalam kegiatan belajar mengajar hendak menggandakan pengalaman belajar peserta didik, membuat peserta didik jadi tidak jenuh, serta membagikan pengalaman belajar yang menarik pada peserta didik. Bersumber pada opini di atas, bisa disimpulkan kalau media kegiatan belajar mengajar merupakan seluruh perlengkapan tolong ataupun perantara dalam wujud apapun yang

---

<sup>1</sup> Anita Hartati, Sri Sumarni, and Syafdaningsih, “Pengembangan Media Big Book Berbasis Dongeng Sumatera Selatan Pada Anak Kelompok B Di Paud,” *Jurnal Tumbuh Kembang* 5 (2018): 1–14.

<sup>2</sup> Ivonne Hafidlatil Kiromi and Puji Yanti Fauziah, “Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2019): 48.

<sup>3</sup> Siti Nurohmah, Nanang Kosim, and Dede Rohaniawati, “Penerapan Media Big Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Iv,” *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2018): 185.

bisa dipakai buat mengantarkan modul dalam cara kegiatan belajar mengajar.

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Kata *media* juga merupakan sebuah bentuk jamak dari bahasa latin lainnya yakni *medius* yang berarti perantara atau pengantar.<sup>4</sup> Dengan kata lain *media* dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar yang dapat menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.<sup>5</sup>

Media pembelajaran adalah “sarana atau prasarana berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran”.<sup>6</sup>

Selain pengertian media pembelajaran di atas juga terdapat pengertian media pembelajaran menurut para ahli :

- a. Menurut Asyar mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi

---

<sup>4</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Cipta, 2011), 243

<sup>5</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Palangka Raya: Antasari Press, 2009), 2

<sup>6</sup> Rizal, Setria Utama, *Media Pembelajaran: Panduan Membuat Presentasi Menarik Untuk Pendidik Dan Peserta Didik*, (Bekasi: CV Nuraini, 2016), 10

lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.<sup>7</sup>

- b. Daryanto media pembelajaran adalah “alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.<sup>8</sup>
- c. Djamarah mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah “alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”.<sup>9</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan informasi yang di gunakan oleh guru guna memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dalam menggunakan media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan dengan lebih baik dan efektif.

Guru akan lebih mudah jika penyampaian atau menyampaikan materi dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan karakter peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan memotivasi peserta didik.<sup>10</sup> Media yang terdapat dalam pembelajaran, memiliki fungsi sebagai alat bantu yang dimana penggunaannya untuk memperjelas pesan

---

<sup>7</sup> Asyar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), 8

<sup>8</sup> Daryanto, dan Mulyo Raharjo, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), 4

<sup>9</sup> Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Azwan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 121

<sup>10</sup> Irwandani, I., dan Juariyah S., 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbatuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 05. Nomor 1: 33-42.

yang disampaikan guru. Tidak hanya di gunakan oleh guru saja, media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa.<sup>11</sup>

## 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya, dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia dilingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis – jenis media. Media dikelompokkan bersumber pada skala dan lingkungan tidaknya perlengkapan serta permediaannya atas 6 golongan, ialah<sup>12</sup>:

### a. Media Kegiatan belajar mengajar 2 Dimensi

Media 2 dimensi merupakan media yang biasa buat perlengkapan peraga yang cuma mempunyai skala panjang serta luas yang ada pada satu aspek bidang datar. Media kegiatan belajar mengajar 2 dimensi mencakup grafis, media yang tidak menempati ruang dan hanya bisa dinikmati dari satu arah , serta media cap yang performa isinya terkategori dua dimensi.

### b. Media Kegiatan belajar mengajar 3 Dimensi

---

<sup>11</sup> Wardoyo Tricipto Tunggal Dan Fakhri Ma'arif. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMKN 1 Purworejo, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*. Vol. 3. Nomor 3.

<sup>12</sup> Aisyah Ummu Jamil, Listyono Listyono, and Bunga Ihda Norra, "Pengembangan Big Book Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill Siswa Smp," *BIOEDUCA : Journal of Biology Education* 2, no. 2 (2020): 64.

Media 3 format yakni segerombol media tanpa antisipasi yang penyajiannya dengan cara visual 3 dimensional. Golongan media ini bisa berbentuk selaku media asli bagus hidup ataupun mati, serta bisa pula berbentuk selaku replika yang menggantikan aslinya.

c. Media Audio

Media audio ialah media kegiatan belajar mengajar yang karakternya searah tetapi begitu bila terdapat suatu yang kurang nyata partisipan ajar bisa memutarinya balik kesekian– balik dimana saja serta bila saja hingga kesimpulannya partisipan ajar bisa mendapatkan kejelasan mengenai modul yang lagi mereka pelajari. Media audio bisa berbentuk CD atau DVD, MP3, serta Audio Digital( WAF).

d. Media Presentasi

Ialah media yang menyuguhkan catatan atau modul dalam suatu program slide show serta dihidangkan melewati media perlengkapan hidangan( proyektor). Catatan atau modul yang dikemas dapat berbentuk bacaan, lukisan, kartun, serta film yang digabungkan dalam satu kesempurnaan yang utuh. Perlengkapan yang dipakai buat mengantarkan modul merupakan OHP, LCD Proyektor, serta LayarScreen.

e. Media Video

Media film merupakan seluruh suatu yang membolehkan tanda audio bisa digabungkan dengan lukisan beranjak dengan cara sekuensial. Program film bisa digunakan dalam program kegiatan belajar

mengajar sebab bisa membagikan pengalaman pada peserta didik serta program film bisa digabungkan dengan kartun yang bisa menarik atensi partisipan ajar dalam belajar.

f. Media Komputer

Media pc bisa mengarahkan konsep- konsep ketentuan, prinsip, langkah- langkah, cara, serta perhitungan yang lingkungan. Pc pula bisa menerangkan rancangan itu dengan cara simpel dengan pencampuran visual serta audio yang dianimasikan, alhasil sesuai buat aktivitas kegiatan belajar mengajar mandiri.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai media bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Fungsi media yaitu<sup>13</sup>:

- a. Memperjelas penyajian catatan supaya tidak sangat berkarakter verbalistis (dalam wujud perkata tercatat ataupun perkataan).
- b. Menanggulangi keterbatasan ruang, durasi, serta energi indera, semacam misalnya:
  - 1) Subjek yang sangat besar– dapat digantikan dengan realita, lukisan, film bingkai, film ataupun bentuk.
  - 2) Subjek yang dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, ataupun lukisan.
  - 3) Aksi yang sangat lambar ataupun sangat kilat, bisa

---

<sup>13</sup> Hartati, Sumarni, and Syafdaningsih, “Pengembangan Media Big Book Berbasis Dongeng Sumatera Selatan Pada Anak Kelompok B Di Paud.”

dibantu dengan *Timelapse* ataupun *High-Speed Photography*.

- 4) Peristiwa ataupun insiden yang terjalin di era kemudian dapat diperlihatkan lagi melalui rekaman film, film, film bingkai, gambar ataupun dengan cara lisan.
- 5) Subjek yang sangat lingkungan( misalnya mesin- mesin) bisa dihidangkan dengan bentuk, bagan, serta lain- lain.
- 6) Rancangan yang sangat besar( gunung berkobar, guncangan alam, hawa serta lainlain) bisa divisualkan dalam wujud film, film bingkai, lukisan serta lain- lain

#### **4. Prinsip-prinsip Pembuatan Media Visual**

Prinsip- prinsip pembuatan media visual bawah ataupun media grafis (seluruh materi ilustratif yang dipakai buat mengantarkan catatan) yang dipakai bagus buat media visual yang tidak diproyeksikan ataupun diproyeksikan ialah kesahajaan, kesatuan, pengepresan, serta penyeimbang dan dilengkapi dengan garis, wujud, warna, komposisi, daan ruan. Selanjutnya uraiannya<sup>14</sup>:

- a. Kesahajaan Isi media hendaknya singkat, simpel, serta dibatasi pada keadaan yang berarti saja. Rancangan tampak nyata, catatan nyata, simpel serta gampang dibaca.
- b. Kesatuan Arti dari kesatuan disini merupakan terdapatnya ikatan antara unsurunsur visual dalam kesatuan fungsional dengan cara

---

<sup>14</sup> Gunanti Setyaningsih and Amir Syamsudin, "Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019): 19–28.

totalitas. Kesatuan ini bisa diklaim dengan unsur- unsur yang silih mendukung. Kesatuan bisa pula ditunjukkan dengan alur- alur khusus, semacam garis, anak panah, wujud, warna serta serupanya.

- c. Pengepresan Pengepresan pada bagian- bagian khusus dibutuhkan buat memfokuskan atensi. Pengepresan bisa ditunjukkan melewati pemakaian skala khusus, warna khusus serta serupanya.

Penyeimbang Terdapat 2 berbagai penyeimbang, ialah penyeimbang resmi (ditunjukkan dengan penjataan dengan cara harmonis) serta penyeimbang informal (ditunjukkan dengan penjataan asimetris).

## **5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam pemilihan media juga diperlukannya kriteria agar nantinya media yang digunakan dalam pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan. Adapun kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah sebagai berikut :

- a. Kesesuaian dengan tujuan, perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran yang nantinya akan dianalisis media apa yang cocok dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa. Dalam hal ini harus sesuai dengan karakteristik siswa atau guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan.
- d. Kesesuaian dengan teori. Dalam hal ini media yang dipilih bukan

karena fanatisme guru terhadap media yang dianggap paling disukai, namun harus didasarkan atas teori yang di angkat dari penelitian sehingga telah teruji validitasnya.

- e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa , bahwa siswa belajar dipengaruhi oleh gaya belajar siswa.
- f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

Adapun kriteria khusus dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Kemudahan akses
- b. Biaya
- c. Teknologi yang tersedia dan mudah menggunakannya
- d. Dapat memunculkan komunikasi dua arah
- e. Dukungan organisasi sekolah
- f. Kebaruan dari media yang dipiih<sup>15</sup>

## **6. Indikator Kelayakan Media Pembelajaran**

Kelayakan media adalah serangkaian penelitian yang dilakukan secara mendalam untuk menentukan apakah media yang dijalankan atau digunakan ini memberikan manfaat yang baik pada pembelajaran. Menurut

---

<sup>15</sup> Rudi Susilana, Cepi Riyana, "*Media Pembelajaran*", (Bandung : CV Wacana Prima, 2018), 69-73

Winarno menjelaskan beberapa aspek dalam mengevaluasi kelayakan sebuah multimedia adalah mencakup:<sup>16</sup>

- a. *Subject Matter* merupakan aspek yang menekankan kepada kesesuaian pengembangan materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik
- b. *Auxiliary Information* merupakan aspek yang berisi informasi tambahan yang tidak terkait langsung dengan materi pembelajaran
- c. *Affective Considerations* merupakan aspek yang meninjau kepada pengembangan produk yang dapat memotivasi peserta didik
- d. *Interface* merupakan aspek tampilan yang berisi penentuan teks, animasi, video, audio, grafis dan sebagainya
- e. *Navigation* ialah aspek yang menekankan kepada kemudahan peserta didik dalam mengakses media
- f. *Pedagoguy* merupakan hal-hal yang berhubungan dengan interaktivitas, kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, inovatif dan tingkat penguasaan materi
- g. *Robustness* merupakan aspek ketahanan dari sebuah produk

## **B. Big Book**

### **1. Pengertian Big Book**

*Big Book* merupakan novel narasi dengan skala, lukisan, serta catatan besar yang umumnya dipakai buat kegiatan belajar mengajar membaca melewati membaca bersama serta membacakan narasi<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Abdullah Winarno, dkk., *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Genius Prima Media, 2009)

<sup>17</sup> Savitri Kirana and Hafizah Ghany Hayudinna, "Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Tematik Sd" 12, no. 1 (2022): 85–98.

*Big Book* adalah “buku bergambar yang dipilih untuk dibesarkan memiliki karakteristik khusus, yaitu adanya pembesaran baik teks maupun gambarnya”.<sup>18</sup>

*Big Book* adalah “buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Ukuran *Big Book* bisa beragam, misalnya ukuran A3, A4, A5, atau seukuran koran. Ukuran *Big Book* harus mempertimbangkan segi keterbacaan seluruh siswa di kelas”.

*Big Book* adalah “buku berukuran besar dan menarik serta mendukung pemahaman atas isi teks.” Dengan menggunakan media *Big Book* memudahkan guru dan siswa dalam memahami pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan *Big Book* adalah buku berukuran besar yang mana isinya terdapat gambar dan teks yang menggambarkan suatu konsep dengan mempertimbangkan keterbacaan seluruh peserta didik sehingga dapat membantu pemahaman siswa.

## **2. Karakteristik *Big Book***

- a. Ukuran kertas kurang lebih 29,7 x 42 cm (A3)
- b. Bisa dihidangkan landscape ataupun portrait
- c. Jumlah halaman antara 8- 18 halaman
- d. Di kekuasaan oleh lukisan serta mensupport teks
- e. Mempunyai catatan besar serta singkat

---

<sup>18</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2016), 174

<sup>19</sup> Abidin, Yunus, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), 259

- f. Poin narasi dekat dengan siswa
- g. Poin narasi cocok dengan keinginan siswa

*Big Book* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>20</sup>

- a. Pola pengulangan kata
- b. Pola pengulangan kumulatif
- c. Memiliki alur cerita yang mudah ditebak anak

### 3. Keuntungan Menggunakan Media *Big Book*

Beberapa keuntungan menggunakan media *Big Book* yaitu sebagai berikut<sup>21</sup>:

- a. Peserta didik bisa memandang lukisan jalannya narasi dengan nyata sebab *Big Book* berdimensi besar, perihal itu pasti hendak menarik untuk siswa
- b. *Big Book* membuat peserta didik jadi lebih focus kepada materi pustaka serta pula guru. Tidak semacam dikala guru memakai novel lazim, peserta didik hendak padat jadwal main sendiri.
- c. Peserta didik hendak lebih paham serta menguasai isi narasi dalam *Big Book* dari novel pustaka lazim sebab perkata yang ada dalam *Big Book* ialah perkata simpel.
- d. *Big Book* menyediakan peserta didik untuk memandang langsung narasi yang dibacakan guru.
- e. *Big Book* ialah perihal yang hendak membuat peserta didik terpicat serta memiliki rasa ingin mengetahui apa yang terdapat di dalamnya

---

<sup>20</sup> Solehuddin, dkk., *Pembaharuan Pendidikan TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 42

<sup>21</sup> Jesi Alexander Alim, "Pengembangan Media *Big Book* Pada Materi Konduktor Siswa Kelas V Sekolah Dasar" 5, no. 2016 (2022): 43–56.

alhasil peserta didik jadi bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **4. Langkah-langkah Pembuatan *Big Book***

Langkah pembuatan media *Big Book* ialah sebagai berikut:

- a. Tentukan sebuah topik cerita.
- b. Kembangkan topik cerita menjadi cerita utuh dalam satu atau dua kalimat sesuai dengan level atau jenjang kelas.
- c. Menentukan judul yang sesuai dengan *Big Book*.
- d. Menentukan gambar ilustrasi dan teks yang menarik sesuai dengan judul.
- e. Membuat desain *Big Book* sesuai dengan tema dan judul.
- f. Lalu, mencetak *Big Book* yang sudah selesai di desain

#### **5. Cara Penggunaan Media *Big Book***

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *Big Book* terdapat beberapa tahap yaitu<sup>22</sup> :

- a. Aktivitas saat sebelum membaca  
 Guru menampilkan bagian depan media *Big Book*, menanggapi coretan ataupun lukisan serta tutur yang ada pada laman media *Big Book*. Peserta didik dibawa memperhitungkan narasi pada *Big Book* dengan memandang halaman per halaman.
- b. Aktivitas membaca cerita  
 Guru membacakan narasi dari laman awal hingga terakhir dengan ditirukan oleh peserta didik. Sehabis guru berakhir membacakan

---

<sup>22</sup> Kirana and Hayudinna, “Pengembangan Media *Big Book* Dalam Pembelajaran Tematik Sd.”

perkataan pada tiap laman, peserta didik mengikuti perkataan yang dibacakan guru.

c. Aktivitas klise membaca

Dikala membaca balik laman *Big Book*, guru menunjuk tutur untuk tutur pada tiap laman. Guru memusatkan peserta didik buat berpendapat, berikan peluang peserta didik menduga tutur.

d. Aktivitas sehabis klise membaca

Guru membimbing peserta didik buat menorehkan kosa tutur pada *Big Book*. Guru membimbing peserta didik buat memaknakan tiap kosa tutur. Peserta didik mengatakan bagian- bagian narasi yang digemari. Guru membagikan pengepresan metode membaca pada bagian khusus.

e. Aktivitas perbuatan lanjut

Guru membagikan aktivitas perbuatan lanjut selaku pendukung dengan apa yang sudah dibaca peserta didik. Misalnya menebalkan graf, memberi warna lukisan barang- barang yang ada dalam narasi, memasang lukisan dengan bacaan yang cocok.

## 6. Kekurangan Media *Big Book*

a. Media *Big Book* harus dirawat dengan baik agar tidak mudah sobek/rusak.

b. Teks bacaan yang ada pada *Big Book* umumnya hanya mencakup pada bagian inti/pokok dari sebuah peristiwa, jadi untuk pemaparan materi belum dapat disajikan secara rinci, sehingga guru harus

menyampaikan atau menjelaskan kembali gambar secara rinci.

## 7. Manfaat *Big Book*

Manfaat media *Big Book* ialah sebagai berikut:<sup>23</sup>

- a) Anak termotivasi untuk belajar membaca lebih cepat
- b) Menumbuhkan rasa percaya pada diri anak karena mendapatkan media pembelajaran yang menyenangkan.
- c) Anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan
- d) Mendorong anak untuk lebih menyukai cerita dengan tema dan cerita yang berbeda.

## C. Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat Belajar

Pengertian minat menurut beberapa ahli yaitu:

- a. Alisuf Sabri menjelaskan minat (*interest*) adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan terutama perasaan senang karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Orang yang berminat kepada sesuatu berarti sikapnya senang kepada sesuatu itu.<sup>24</sup>
- b. Muhibbin Syah menerangkan bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>25</sup>
- c. H. Djaali menerangkan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan

<sup>23</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 176

<sup>24</sup> Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), 84.

<sup>25</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), 136.

ketertarikan pada satu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besarnya.<sup>26</sup>

- d. Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab mengatakan bahwa minat juga diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dalam batasan tersebut terkandung suatu pengertian bahwa di dalam minat ada pemusatan perhatian subjek, ada usaha (untuk mendekati, mengetahui, memiliki, menguasai dan berhubungan) dari subjek yang dilakukan dengan perasaan senang, ada daya penarik dari objek.<sup>27</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan perasaan individu yang berkaitan dengan perasaan senang (positif) terhadap sesuatu yang dianggap penting atau sesuai dengan kebutuhan dan memberi kepuasan. Sesuatu yang dianggap penting dapat berupa aktivitas, pengalaman, benda atau situasi.

## **2. Indikator Peningkatan Minat Belajar**

Indikator dalam peningkatan minat belajar siswa adalah perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat proses

---

<sup>26</sup> H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), 121.

<sup>27</sup> Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi : Suatu Pengantar*. (Jakarta: Prenada Media, 2004), 263.

belajar dan keterlibatan dalam belajar.<sup>28</sup>

Indikator dalam peningkatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a. Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari siswa terhadap pembelajaran.
- b. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- c. Adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif

### 3. Fungsi Minat Belajar

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut:<sup>30</sup>

- a. Sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.
- b. Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan
- c. Penentu arah perbuatan siswa yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- d. Penseleksi perbuatan sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Dari beberapa fungsi dalam belajar, disimpulkan bahwa minat bisa mendorong siswa untuk mengoptimalkan dan tekun belajar, karena proses

---

<sup>28</sup> Karunia Eka Lestari dan Mmokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), 93-94

<sup>29</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 322

<sup>30</sup> Alisuf Sabri, *Psikologi*, 85.

pencapaian keberhasilan belajar tergantung pada minat. Proses belajar akan terhambat jika kurangnya minat belajar siswa.

#### **4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat dalam belajar secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:<sup>31</sup>

##### **a. Faktor Internal**

Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa, meliputi kondisi fisik dan psikisnya, kondisi fisik yang dimaksud adalah kondisi yang berkaitan dengan keadaan jasmani seperti kelengkapan anggota tubuh, kenormalan fungsi organ tubuh serta kesehatan fisik dari berbagai penyakit.

Faktor psikis yaitu kondisi kejiwaan yang berkaitan dengan perasaan atau emosi, motivasi, bakat, inteligensi, dan kemampuan dasar dalam suatu bidang yang akan dipelajari.

##### **b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal adalah segala segala sesuatu yang mempengaruhi tumbuhnya minat belajar siswa yang berada di luar diri siswa. Faktor eksternal terbagi atas lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah

---

<sup>31</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), 130.

tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan siswa. Faktor internal dan faktor eksternal keduanya sama-sama mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai minat belajar yang optimal maka diperlukan peran serta keduanya.

#### **D. Materi Berwudhu**

##### **1. Pengertian Wudhu**

Ada banyak ahli yang memberikan pendapat tentang pengertian wudhu'. Diantaranya beberapa ahli berikut:

- a. Membilas sebagian badan tubuh dengan ketentuan serta damai khusus tiap hendak melakukan ibadah paling utama wudhu' serta ibadah lain yang mengharuskan wudhu'.<sup>32</sup> Dengan berwudhu' situasi tubuh yang memiliki hadats kecil jadi bersih. Dalam Islam, wudhu' memiliki peran yang besar sebab ialah ketentuan sahnya seorang melaksanakan ibadah. Disyariatkannya wudhu' berbarengan dengan di syariatkannya shmedia, ialah satu tahun separuh sebelu memindahkan. Serta kalangan muslimin semenjak era Rasulullah SAW sampai saat ini tidak terdapat yang melawan kalau itu merupakan determinasi agama.
- b. Wudhu' dengan cara bahasa berawal dari bahasa arab ialah memakai air yang bersih lagi mensucikan pada badan badan yang 4 ialah wajah, kedua tangan, kepala, serta kedua kaki dengan metode yang

---

<sup>32</sup> Nurohmah, Kosim, and Rohaniawati, "Penerapan Media Big Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Iv."

spesial bagi syariat<sup>33</sup>

## 2. Rukun Wudhu

Ada 5 Rukun dalam menuaikan wudhu ketika menuaikan ibadah solat sebagai berikut<sup>34</sup>:

- a. Niat, dicoba berbarengan kala mulai membilas muka
- b. Membilas wajah (antara kuping kiri sampai kuping kanan serta antara mulainya berkembang rambut kepala sampai dasar dagu).
- c. Membilas kedua tangan hingga kedua siku.
- d. Membasuh sebagian rambut kepala.
- e. Membilas kedua kaki sampai mata kaki.
- f. Teratur, ialah mendahulukan mana yang wajib didahulukan serta membelakangkan mana yang wajib diakhirkan

## 3. Sunnah Wudhu

Ada 10 sunnah dalam menuaikan wudhu ketika menuaikan ibadah solat sebagai berikut<sup>35</sup>:

- a. Membaca basmalah pada permulaan wudhu’.
- b. Membilas 2 telapak tangan hingga 2 pergelangan.
- c. Berkumur- kumur.
- d. Membilas lubang hidung.
- e. Membersihkan semua kepala dengan air.
- f. Mendahulukan badan yang kanan dari yang kiri.

<sup>33</sup> Siti Aisah and Seta Rini, “Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas Satu Madrasah Ibtidaiyyah,” *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 67–78.

<sup>34</sup> Memprediksi Bacaan et al., “Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2020): 108–124.

<sup>35</sup> Raharja, *Pop-Up Book Untuk Mendorong Minat Belajar Peserta Didik Kelas V*.

- g. Membersihkan telinga luar serta dalam.
- h. 3 kali dalam tiap basuhan.
- i. Membilas sela- sela jemari tangan serta kaki.

Membaca do' a sehabis berwudhu

#### 4. Kompetensi Inti (KI) Materi Berwudhu Kelas 2 Semester 1

Kompetensi inti menjadi salah satu bahasan yang dipakai dalam pembelajaran pada Kurikulum 2013. Kompetensi inti dapat diartikan sebagai kualitas yang harus dicapai seorang siswa melalui proses pembelajaran secara aktif. Dalam pengertian lain juga disebutkan bahwa kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki seorang siswa pada setiap tingkat kelas atau program.<sup>36</sup> Berikut Kompetensi Inti materi Berwudhu kelas 2 Semester 1 :

**Tabel 2. 1 Kompetensi Inti Materi Berwudhu**

KI-1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
KI-3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang

<sup>36</sup> Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*, (Jakarta: Kencana, 2017)

	dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
KI-4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

### 5. Kompetensi Dasar (KD) Materi Berwudhu Kelas 2 Semester 1

Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan siswa dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan dari siswa yang digambarkan dalam indikator hasil belajar. Kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan siswa dan mata pelajaran yang akan diajarkan pada saat kegiatan belajar mengajar.<sup>37</sup> Berikut Kompetensi Dasar materi Berwudhu kelas 2 Semester 1 :

**Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar Materi Berwudhu**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
1.9 Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah berwudhu	1.9.1 Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah berwudhu
2.9 Menunjukkan perilaku hidup sehat dan peduli lingkungan sebagai implementasi pemahaman doa sebelum dan	2.9.1 Dapat menunjukkan hidup sehat dan peduli lingkungan

<sup>37</sup> Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 109

sesudah wudhu	
3.9 Memahami doa sebelum dan sesudah wudhu	<p>3.9.1 Dapat menyebutkan rukun wudhu</p> <p>3.9.2 Dapat menyebutkan syarat wudhu</p> <p>3.9.3 Dapat menyebutkan sunah wudhu</p> <p>3.9.4 Dapat menyebutkan hal yang membatalkan wudhu</p> <p>3.9.5 Dapat mengetahui doa sebelum dan sesudah wudhu</p>
4.9 mempraktikkan wudhu dan doanya dengan tertib dan benar	4.9.1 Dapat mempraktikkan wudu dan doanya dengan benar

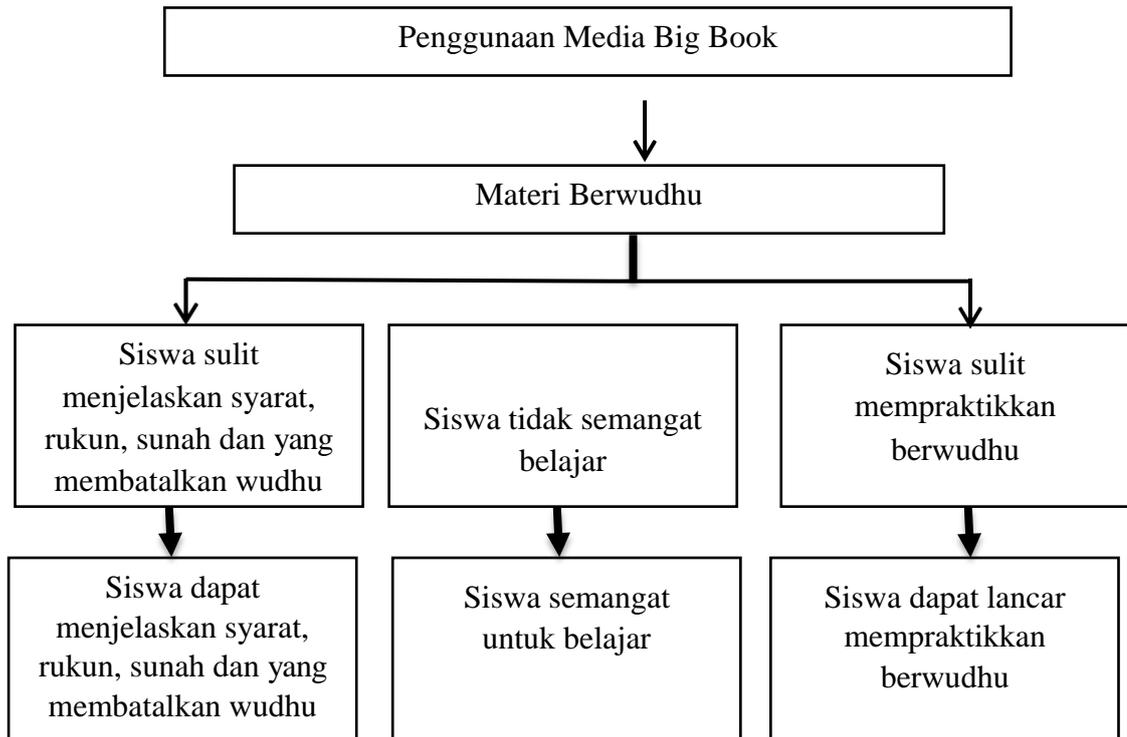
## 6. Tujuan Pembelajaran Materi Berwudhu Kelas 2 Semester 1

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dengan artian lain yaitu suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.<sup>38</sup> Berikut tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi Berwudhu kelas 2 Semester 1 :

- a. Peserta didik mampu membiasakan berwudu sebelum salat dengan benar.

<sup>38</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005)

- b. Peserta didik mampu menyebutkan syarat wudu dengan benar.
- c. Peserta didik mampu menyebutkan rukun wudu dengan benar.
- d. Peserta didik mampu menyebutkan sunnah wudu dengan benar.
- e. Peserta didik mampu menyebutkan hal yang membatalkan wudu dengan benar.
- f. Peserta didik mampu mempraktikkan wudhu dengan baik dan benar.

**E. Kerangka Berpikir****Gambar 2. 1** Kerangka Berpikir