

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dikemukakan oleh Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan pendapat Gagne adalah Briggs yang mendefinisikan segala bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹

Menurut Saefudin dkk, media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi dan merangsang keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Menurut Johnson dkk, pembelajaran adalah proses personal dan social yang akan membawa hasil yang baik apabila masing-masing individu saling bekerja sama untuk membangun pemahaman bersama. Berdasarkan definisi tersebut maka media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai media komunikasi yang digunakan pengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Komunikasi tidak akan berlangsung dan informasi juga tidak dapat disampaikan dengan baik tanpa adanya bantuan media. Informasi yang akan

¹ Deni Hardianto, "Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Efektif", *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1 (Mei, 2005), 98.

disampaikan adalah isi dari pembelajaran atau kurikulum yang diwujudkan oleh pendidik dalam wujud pesan verbal, nonverbal, maupun visual.²

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal:

- a. Memotivasi minat atau tindakan.
- b. Menyajikan informasi.
- c. Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat

² Anis Nuryati Suprpto. "Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma". Jurnal Ilmiah Guru "Cope". 1 (2013). 38.

³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 7.

pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.⁴

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah :

a. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan adanya media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

c. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi pembelajaran dengan lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang

⁴ Ibid., 20.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), 3.

memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran pemahaman siswa akan lebih baik.

- d. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.⁶

Menurut Djamarah dan Zain Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran yang akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan memadatkan informasi.⁷

⁶ Khoirul Anam, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan", *Tadarus Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (2015), 5-6.

⁷ Rahina Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar" *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 1 (2007). 37-38.

3. Jenis media pembelajaran

a. Permainan Ular Tangga

Menurut Froebel dalam Rumantina, bermain merupakan kegiatan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan peserta didik. Romantina menyatakan kelebihan penggunaan media permainan: (1) dapat menghilangkan kebosanan dalam proses belajar mengajar, (2) meningkatkan hasil belajar, (3) meraih makna belajar melalui pengalaman yang dilakukan, (4) tercapainya tujuan pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa adalah permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok. Roy Watson-Davis menyatakan bahwa permainan dipilih karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sulit.⁸

Menurut pendapat Tedjasaputra (dalam Rahayu & Soeprajitno) prinsip-prinsip permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Dimainkan 2 orang atau lebih.
- 2) Mempunyai tujuan-tujuan tertentu.
- 3) Ada pemenang dalam setiap permainan.

Menurut Sardiman (dalam Rahayu & Soeprajitno), kelebihan dari media permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang dilakukan dengan

⁸ Anis Nuryati Suprpto, "Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma", Jurnal Ilmiah Guru: 1 (Mei, 2013), 39.

menyenangkan dan menghibur.

- 2) Memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar.
- 3) Dapat memberikan umpan balik.
- 4) Memungkinkan penerapan konsep atau situasi yang sebenarnya dalam masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes.
- 6) Permainan dengan mudah dapat di gandakan atau diperbanyak.

Sedangkan kelemahan dari media permainan adalah:

- 1) Dalam mensimulasikan masalah terlalu sederhana sehingga sering menimbulkan kesan yang salah pada peserta didik.
- 2) Pada beberapa permainan hanya melibatkan sebagian kecil peserta.
- 3) Kekurangan dalam teknik pelaksanaan.⁹

Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran. Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara kita saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan

⁹ Ibid., 39.

beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial.

Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, video game atau play station. Para pakar psikologi menyebutkan, bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik.¹⁰

Ular tangga adalah permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media dalam permainan ini terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.¹¹

Setiap pemain mulai bidaknya di kotak pertama (kotak disudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung menuju ke ujung tangga yang lain dan jika mendarat di kotak dengan kepala ular, mereka harus turun ke kotak ujung bawah ular. Pemenang

¹⁰ Rahina Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar" *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 1 (2007).

¹¹ Teguh Sumantoro dan Joko, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (Tgt) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal pendidikan Teknik Elektro*: 2, (Tahun 2013), 781.

adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Sedangkan jika pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi dan jika tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.¹²

Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena didalamnya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang dan pelajaran tertentu. Tujuan permainan ular tangga ini adalah memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. beberapa manfaat dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui kalah dan menang.
- 2) Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.
- 3) Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan.
- 4) Merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah-langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.
- 5) Belajar memecahkan masalah.¹³

Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media

¹² Ibid., 782.

¹³ https://www.academia.edu/3761354/MEDIA_Pembelajaran_Permainan_Ular_Tangga, Di akses pada hari selasa 18 Desember 2018, 21.36 WIB.

permainan yang komunikatif dan mudah di mengerti, dengan visualisasi eye catching, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular Tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan full colour mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini.¹⁴

Media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Gambar biduk yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga secara fisik.
- 2) Pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yang individual maupun secara kelompok. Dalam hal pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.¹⁵
- 3) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak-anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 4) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 5) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan.

¹⁴ Febryana Widowati, "Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan", 1 (Tahun 2014), 3.

¹⁵ Ibid., 3

- 6) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 7) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Sedangkan kelemahan dari media permainan ular tangga ini antara lain:

- 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- 2) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- 4) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.¹⁶

Media pembelajaran Ular Tangga merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran *education game*. *Education game* sendiri diartikan sebagai permainan yang mendidik. Dengan kata lain permainan edukatif suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat pula cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹⁷

Media Ular Tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan

¹⁶ Ibid.,

¹⁷ Sukarman, "Menumbuhkan Social Skill Melalui Alat Peraga Edukatif Ular Tangga PAI pada Siswa Sekolah Dasar", *Magistara*: 1 (Juni 2018), 49-50.

secara verbal. Dengan media Ular Tangga ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.¹⁸

b. Media pembelajaran Papan Tulis

Papan tulis adalah papan dari kayu dengan permukaan yang bisa ditulis ulang dengan menggunakan kapur tulis. Papan tulis zaman dulu dibuat dari lembaran tipis batu tulis berwarna hitam atau abu-abu. Papan tulis sekarang dibuat dari lembaran papan yang dicat dengan cat yang tidak mengkilat, biasanya berwarna hitam atau hijau. Tulisan atau gambar yang dibuat dengan kapur tulis mudah dihapus dengan lap basah atau penghapus papan tulis yang dibuat dari secarik karpet yang ditempelkan di sepotong kayu. Sedangkan tulisan yang dibuat dari kapur tulis yang dibasahkan biasanya lebih sulit dihapus. Produsen papan tulis biasanya menganjurkan permukaan

¹⁸ Rahina Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar", Lembaran Ilmu Kependidikan: 1 (Juni 2007), 36.

papan tulis yang baru dibeli supaya dipenuhi dulu dengan coretan-coretan lebar kapur tulis. Setelah coretan-coretan dihapus, papan tulis siap untuk digunakan.¹⁹

Kapur tulis yang digunakan sewaktu menulis di papan tulis umumnya berwarna putih, dengan variasi berbagai macam warna. Papan tulis sering tidak disenangi orang dengan alasan kapur tulis yang dibuat dari gipsum menghasilkan banyak debu.²⁰

Papan tulis digunakan hampir disetiap ruangan kelas. Papan tulis biasanya terbuat dari papan biasa, tripleks tau slate. Papan tulis sangat baik untuk membuat tulisan, gambar, grafik dan sebagainya. Disekolah-sekolah tradisional papan tulis biasanya dipakai secara penuh, akan tetapi di sekolah-sekolah modern, di mana media teknologi cukup bervariasi, papan tulis digunakan secara terbatas.

Papan tulis mempunyai nilai tertentu, seperti penyajian bahan dapat dilakukan secara jelas, kesalahan tulisan mudah diperbaiki, dapat menantang anak untuk aktif, dapat menarik perhatian. Penggunaan papan tulis memerlukan keterampilan menulis dan kerajinan membersihkannya.²¹

Sebuah papan tulis (black board) yang dipeergunakan sebagai sumber belajar dikatakan baik, apabila terdapat syarat-syarat berikut ini:

¹⁹ *Wikipedia.org*, https://id.m.wikipedia.org/wiki/Papan_tulis, 29 November 2017, diakses tanggal 15 september 2019.

²⁰ *Ibid.*,

²¹ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), 18.

- 1) Papan tulis harus buram, tidak boleh licin atau mengkilat.
- 2) Warna dasar papan tulis harus lebih gelap dari alat tulis yang dipakai.
- 3) Untuk warna dasar *whiteboard* adalah putih.
- 4) Ukuran yang ideal adalah 90 x 120 cm atau 90 x 200 cm.²²

Penggunaan papan tulis pada waktu mengajar oleh guru besar manfaatnya, antara lain:

- 1) Penyajian pelajaran dapat dilakukan dengan jelas selangkah demi selangkah secara sistematis di papan tulis.
- 2) Apabila terdapat kekeliruan atau kesalahan, hal ini akan segera dapat dilihat dan diniai oleh guru, dan segera dapat dilakukan perbaikan.
- 3) Papan tulis merangsang anak-anak untuk bekerja lebih baik.
- 4) Apabila suatu ide atau masalah ditulis di papan tulis, kelas dapat melihat dan membecanya dengan jelas, hal ini akan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam bentuk berdiskusi atau bekerja.
- 5) Mendorong motivasi belajar, karena anak-anak pada umumnya senang bekerja di papan tulis.²³

Selain memiliki banyak manfaat papan tulis juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- 1) Siswa tidak selalu dapat melihat pelajaran dengan mudah

²² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Mnual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013),46.

²³ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), 49.

sekalipun guru menggunakan papan tulis.

- 2) Apabila siswa diberi kesempatan bekerja pada papan tulis maka dengan sendirinya memerlukan banyak waktu untuk melayani semua siswa dan ini berarti memboroskan waktu serta mengurangi jumlah bahan yang akan diajarkan.
- 3) Apabila guru membuat kesalahan misalnya menulis kata-kata atau penyajian pelajaran secara tidak adekwat melalui papan tulis, maka hal ini kemungkinan akan menimbulkan kesalahan-kesalahan atau kekliruan dalam proses neurologis pada para siswa.
- 4) Demonstrasi dan ilustrasi yang disajikan oleh guru pada papan tulis, seringkali tidak dapat ditangkap anak-anak dengan jelas, sukar dilihat dan kemungkinan tidak dimengerti anak-anak, karena guru berdiri di depan papan tulis.
- 5) Debu kapur bisa menyebabkan gangguan pada kesehatan guru, sakit pernafasan, dan gangguan pada kulit, apalagi seandainya ventilasi ruangan tidak begitu baik.²⁴

Untuk penggunaan papan tulis atau *whiteboard*, diperlukan perhatian terhadap tulisan atau gambar di papan tulis yang jelas dan bersih, hindari penggunaan papan tulis yang terlalu penuh dengan tulisan atau gambar-gambar (hal ini dapat mempersulit pemahaman siswa), hapuskaan tulisan atau gambar yang tidak diperlukan lagi,

²⁴ Ibid., 50-51.

tinggalkan papan tulis dalam keadaan bersih.²⁵

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Purwanto mengatakan secara bahasa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relative menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Slameto menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketерikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah karakteristik kemampuan untuk memusatkan perhatian dengan penuh kemauan pada suatu keadaan yang tergantung bakat dan lingkungan. Dengan adanya minat yang dimiliki terhadap sesuatu yang terjadi dapat membuat seseorang memperhatikan dan memahami apa yang dilihatnya.²⁶

Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat

²⁵ Hamalik, *Media pembelajaran.*, 46.

²⁶ Rusmiati, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo", *Utility Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1 (Februari, 2017), 25-28.

terutama minat yang tinggi. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu: 1) motif, 2) perhatian, dan 3) bahan pelajaran dan sikap guru.

Faktor pertama yang mempengaruhi minat adalah motif. Istilah motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Faktor kedua yang mempengaruhi minat adalah perhatian. apabila siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap belajar maka minat belajar siswa pun akan tinggi. Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang siswa menaruh minat terhadap pelajaran PAI, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya.

Faktor ketiga yang mempengaruhi minat adalah bahan pelajaran dan sikap Guru. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Sebaliknya bahan

pelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa. Guru juga salah satu obyek yang dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa. Guru yang berhasil membina kesediaan belajar murid-muridnya, berarti telah melakukan hal-hal yang terpenting yang dapat dilakukan demi kepentingan murid-muridnya. Guru yang pandai, baik, ramah, disiplin, serta disenangi murid sangat besar pengaruhnya dalam membangkitkan minat murid. Sebaliknya guru yang memiliki sikap buruk dan tidak disukai oleh murid, akan sukar dapat merangsang timbulnya minat dan perhatian murid.

Minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu factor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik. Menurut pendapat Hawley yang dikemukakan Wardiana bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai minat belajar tinggi.²⁷

2. Indikator minat

Slameto, berpendapat bahwa minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Beberapa pendapat diatas menunjukkan adanya unsur perasaan senang

²⁷ Ibid., 28-29

yang menyertai minat seseorang. Melihat beberapa pendapat dari para ahli diatas, dapat diketahui ciri-ciri adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain:

a. Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

c. Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi

d. Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan dari obyek tertentu. Contoh: aktif dalam diskusi, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.²⁸

3. Fungsi Minat dalam Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menggapai tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya.

Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang ditulis oleh Abdul Wahid sebagai berikut:

a. Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita

Sebagai contoh anak yang berminat pada olah raga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya maka cita-citanya menjadi dokter.

b. Minat sebagai tenaga pendorong yang terkuat

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.

c. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas

²⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 57.

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama tapi antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap yang dipengaruhi oleh intensitas minat mereka.

- d. Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil sebagai contoh akan terbawa sampai hal tersebut menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.²⁹

Oleh karena itu minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak adanya suatu daya tarik bagi siswa tersebut, sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka ia akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat, sehingga intensitas belajar siswa tersebut bertambah.

4. Ciri-ciri Minat Belajar

Ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

²⁹ Abdul Wahid, *Menumbuhkan Minat dan Bakat Anak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), 109-110.

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterkaitan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.³⁰

5. Pentingnya Peningkatan Minat Belajar Siswa

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajarnya anak didik dalam kurun waktu tertentu.³¹

6. Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa

³⁰ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 177.

³¹ Syaiful Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 167.

Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Guru sebaiknya membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan membangun sikap positif. Perasaan senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif. Diantara kedua hal tersebut timbul lebih dahulu sukar ditentukan secara pasti.

Perasaan tidak senang menghambat dalam belajar, karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat dapat ditingkatkan dengan daya tarik dari luar, perasaan senang, dan sikap yang positif yang akan dapat meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu.

7. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Minat Belajar

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah suatu norma, harapan, dan kepercayaan dari personil-personil yang terlibat dalam organisasi tempat belajar, yang dapat memberikan dorongan untuk bertindak dan mengarahkan pada prestasi siswa yang tinggi. Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Di dalam lingkunganlah seorang anak didik saling berinteraksi antara lingkungan biotik dan abiotik. Selama hidup, anak didik tidak

bisa menghindarkan diri dari 2 aspek yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap belajar anak didik diinstansi, yaitu :³²

1) Lingkungan Alami

Lingkungan alami atau lingkungan hidup adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha didalamnya.

2) Lingkungan Sosial Budaya

Lingkungan sosial merupakan suatu hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan antara satu dengan lainnya. Lingkungan merupakan pusat pembelajaran yang bermakna dan sebagai proses sosialisasi dan pembudayaan kemampuan, serta pusat pengembangan minat.

b. Faktor Instrumental

Faktor instrumental dari beberapa bagian yaitu :

1) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur dalam substansial dalam pendidikan.

2) Program

Setiap sekolah memiliki program pendidikan yang disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan tergantung dari baik tidkanya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan

³² Ibid., 166.

disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial, dan sarana prasarana.

3) Sarana dan Fasilitas

Misalnya, gedung sekolah yang memiliki ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, perpustakaan, laboratorium dan semua yang bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.

4) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan didalam pendidikan.

C. Kemampuan (*Skill*)

1. Pengertian Kemampuan (*Skill*)

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.³³

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*Skill*) adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Lebih lanjut, Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge

³³ Stephen P. Robbins dan Timonthy A. Judge, *Perilaku Organisasi* (Jakarta: Salemba, 2009) 57.

menyatakan bahwa kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor, yaitu :

- a. Kemampuan Intelektual (*Intellectual Ability*), merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental (berfikir, menalar dan memecahkan masalah).
- b. Kemampuan Fisik (*Physical Ability*), merupakan kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

2. Pengembangan Skill

Proses pengembangan *skill* dilakukan tidak hanya melalui buku namun dapat dilakukan dalam hal berikut ini:

a. Luaran Proses Belajar

Menurut Sucipta luaran proses belajar merupakan luaran dalam proses pembelajaran yang didata dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran/pelatihan berlangsung sebagai salah satu indikator kualitas pembelajaran. Adapun Indikator tersebut sebagai berikut:³⁴

- a) Interaksi siswa selama kegiatan proses belajar mengajar (PBM).
- b) Motivasi ketekunan dan kegiatan siswa dalam mengikuti PBM
- c) Partisipasi siswa dalam PBM
- d) Keberanian dan kemampuan siswa mengemukakan pertanyaan atau pendapat

³⁴ Sucipta I Nyoman., *Holistik Soft Skill*, (Denpasar: Udayana Universitas 2009) 55.

e) Hubungan antar siswa dalam PBM

f) Efektivitas waktu belajar

Karena pada dasarnya pengembangan soft skill dilakukan bukan dalam kegiatan dalam proses belajar tapi dalam proses luaran pembelajaran. Dimana proses tersebut tergantung pada bagaimana siswa bertindak dan memperhatikan lingkungan sekitar selama kegiatan yang mereka lakukan baik didalam instansi maupun lingkungan tempat tinggal.

b. Kemampuan Komunikasi

Saat melakukan segala kegiatan hal yang terpenting yaitu komunikasi baik lisan, tulisan maupun tika laku. Kemampuan dalam berkomunikasi yang baik dapat membantu seseorang dalam melakukan presentasi yang efektif dan komunikatif. Selain itu juga dapat memberikan kesan pertama yang bagus ketika bertemu dengan teman maupun rekan kerja di dalam praktik industry.

Menurut Muqowim ada tujuh hal yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi kita saat menilai kemampuan komunikasi seseorang yaitu: bertanya, mengemukakan pendapat, berusaha merefleksi pemahaman, menawarkan bantuan, menghargai pendapat orang lain, menjadi pendengar yang baik, dan jujur pada diri sendiri.³⁵

³⁵ Moqowim., *Pengembangan Soft Skills Guru* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012) 78.

c. Keterampilan Interpersonal

Keterampilan interpersonal merupakan keterampilan untuk bersosialisasi dengan orang lain atau campuran dari karisma, gairah, dan keberuntungan atau kecerdasan sosial seseorang.

Didalam keterampilan interpersonal kita belajar bagaimana cara menjalin komunikasi dengan pihak lain, bagaimana memotivasi orang lain, bagaimana menghadapi perbedaan, dan bagaimana kita menyelesaikan konflik disekitar kita.³⁶

Disimpulkan bahwa *skill* merupakan kemampuan yang terdapat pada diri seseorang yang perlu digali melalui pelatihan seiring dengan perkembangan diri seseorang. Tanpa adanya pelatihan ataupun bimbingan baik dari sekolah maupun lingkungan sekitar seseorang akan sulit dalam mengenali dirinya sendiri dan tidak dapat membawa diri sesuai dengan lingkungan yang ditempatinya.

Pengembangan *skill* yang ada pada diri seseorang tidak dapat dilakukan secara singkat. Pengembangan *skill* memerlukan waktu yang panjang untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan bentuk pengajaran yang diberikan selama proses pembelajaran. Dimana proses pembelajaran soft skill bukan berdasarkan teori namun lebih kearah penalaran dan pengarahan yang diberikan secara bertahap sesuai dengan perkembangan

³⁶ Sucipta I Nyoman., *Holistik Soft Skill*, (Denpasar: Udayana Universitas 2009) 69.

diri seseorang.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Skill*

Muhibbin menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi Skill siswa yaitu diantaranya faktor internal dan faktor eksternal.³⁷

a. Faktor internal

1) Kecerdasan atau Intelegensi

Kecerdasan dapat diketahui atau dapat diukur dengan dapat atau tidaknya siswa mempelajari dan menentukan suatu hasil yang sesuai. Semakin tinggi kecerdasan siswa maka semakin banyak peluang yang didapatkan seorang siswa.

2) Bakat

Bakat adalah kemampuan seseorang atau siswa yang tumbung dalam diri seseorang sesuai dengan masing-masing potensi. Seseorang dapat menguasai sesuatu bidang tidak harus belajar tetapi muncul dalam diri seseorang itu sendiri.

3) Minat

Minat adalah keinginan besar terhadap sesuatu. Minat akan meningkatkan perhatian seseorang atau siswa yang disukai sehingga dapat belajar lebih giat untuk mencapai yang diinginkan.

4) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal yang dapat mendorong

³⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008) 83.

seseorang untuk berbuat sesuatu. Motivasi merupakan suatu penyemangat atau keinginan untuk dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan.

b. Factor Eksternal

1) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan pengaruh terhadap diri seseorang. Keluarga yang harmonis akan mempengaruhi cita-cita tinggi untuk anaknya dan akan memberikan pengaruh bahkan memfasilitasi untuk anaknya sehingga dapat tercapai dengan baik.

2) Guru dan Cara Mengajar

Sikap atau kepribadian guru , tinggi rendahnya pendidikan yang dimiliki dan bagaimana guru mengajarkan pengetahuan dapat berpengaruh terhadap keberhasilan kepandaian anak didiknya. Prestasi akan tercapai bila seorang pendidik mampu membawa prestasi didiknya untuk berubah kearah yang positif sesuai dengan tujuan yang dicapai dalam dunia pembelajaran. Seorang pendidik akan sulit mewujudkannya jika dia tidak memiliki kompetensi yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

3) Alat-alat Pelajaran

Sekolah yang memiliki fasilitas lengkap dan mendukung akan mempercepat proses pemahaman dan pembelajaran

seorang siswa. Hal tersebut dapat ditunjang baik kecakapan guru dengan menggunakan media pembelajaran atau memanfaatkan fasilitas yang ada.³⁸

D. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar

1. Azhar Arsyad, menyatakan bahwa pengajaran bisa menarik dengan menggunakan media pembelajaran. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.³⁹
2. Menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Arsyad bahwa fungsi media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat belajar, ineraksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya.⁴⁰
3. Menurut Sudjana dan Riva'I dalam bukunya Cecep Kustandi mengatakan bahwa salah satu dari manfaat media pembelajaran adalah

³⁸ Ibid., 85.

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2003), 23.

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2011), 21.

bahwa pembelajaran yang menggunakan media akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.⁴¹

E. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pendidikan Agama Islam

Pengertian pendidikan agama islam menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

Menurut Zakiyah Darajat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁴²

Menurut M. Arifin mengatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah, “Usaha orang dewasa muslim yang bertakwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik mksimal pertumbuhan dan perkembangan.⁴³

Dari beberapa pengertian di atas disimpulkan bahwasannya Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dalam rangka penanaman nilai- nilai keagamaan serta mengembangkan potensi rasa keagamaan yang terdapat pada diri seseorang. Hakikat pendidikan mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta

⁴¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Ghalia Indonesia: 2013), 22.

⁴² Ibid., 14.

⁴³ Syuaeb Kurdi dan Abdul Aziz, *Model Pembelajaran Efektif Pendidikan Agama Islam di SD dan MI* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2006), 7.

perkembangan fitrah anak didik melalui ajaran agama Islam. Hal ini senada dengan tujuan dasar dari Pendidikan Agama Islam adalah dalam rangka membekali kepribadian anak didik kearah yang lebih baik, agar secara spiritual telah bersemayam dalam dirinya, dan secara psikologi serta sosial mampu beradaptasi dengan lingkungan.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Pengertian pembelajaran PAI adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar dalam rangka penanaman nilai-nilai dan mengembangkan potensi keagamaan yang telah ada sebelumnya di dalam diri setiap peserta didik.

Dari pengertian tersebut dapat dikemukakan bahwa kegiatan (pembelajaran) PAI diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman ajaran agama Islam peserta didik, disamping untuk membentuk keshalehan sosial. Dalam arti, kualitas atau keshalehan pribadi itu diharapkan mampu emancar keluar dalam hubungan keseharian dengan manusia lainnya (bermasyarakat) baik yang seagama maupun yang tidak serta dalam

berbangsa dan bernegara sehingga dapat terwujud persatuan dan kesatuan nasional (*ukhuwah wathaniyah*) dan bahkan *ukhuwah insaniyah*.⁴⁴

Berikutnya, PAI dapat dimaknai dari dua sisi yaitu: pertama, ia dipandang sebagai sebuah mata pelajaran seperti dalam kurikulum sekolah umum (SD, SMP, SMA). Kedua, ia berlaku sebagai rumpun pelajaran yang terdiri atas mata pelajaran Aqidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadis, Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab seperti yang diajarkan di Madrasah (MI, MTs dan MA).⁴⁵

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam (PAI) pada sekolah umum bertujuan meningkatkan keimanan, ketaqwaan, pemahaman, penghayatan dan pengeamalan siswa terhadap ajaran Islam sehingga menjadi manusia muslim yang bertaqwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.⁴⁶

Tujuan pendidikan ini sangat terkait dengan standar kelulusan yang ditetapkan oleh pemerintah. Penetapan ini berlaku bagi semua siswa di Indonesia, sesuai dengan mata pelajaran, jenis dan jenjang pendidikan. Standar kelulusan tersebut termaktub dalam Permendiknas RI Nomor 24 tahun 2006 yang menyebutkan bahwa

⁴⁴ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: Rosdakarya, 2002), 75-76.

⁴⁵ Rohman Mulyana, *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai* (Bandung: Alfabeta, 2004), 198.

⁴⁶ Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2007), 13.

standar kompetensi lulusan pada mata pelajaran PAI pada SMP/MTs, ditetapkan yaitu: 1) Menerapkan tata cara membaca Al-qur'an menurut tajwid, mulai dari cara membaca "Al"- Syamsiyah dan "Al"- Qomariyah sampai kepada menerapkan hukum bacaan mad dan waqaf. 2) Meningkatkan pengenalan dan keyakinan terhadap aspek- aspek rukun iman mulai dari iman kepada Allah sampai iman pada Qadha dan Qadar serta Amaul Husna. 3) Menjelaskan dan membiasakan perilaku terpuji seperti qanaah dan tasamuh dan menjauhkan diri dari perilaku tercela seperti ananiah, hasad, ghadab dan namimah. 4) Menjelaskan tata cara mandi wajib dan shalat- shalat munfarid dan jamaah baik shalat wajib maupun shalat sunat. 5) Memahami dan meneladani sejarah Nabi Muhammad dan apar sahabat serta menceritakan sejarah masuk dan berkembangnya Islam di nusantara.⁴⁷

4. Materi Pembelajaran PAI

a. Pengertian Salat Sunnah

Salat sunnah adalah salat yang dianjurkan untuk mengerjakannya. Orang yang melaksanakan salat sunnah mendapatkan pahala dan keutamaan dari Allah SWT. Namun, jika seseorang tiak melaksanakan salat sunnah, dia tiak berdosa. Dalam hal melaksanakan salat Sunnah, Rasulullah memberi teladan yang penuh dengan kemuliaan. Beliau

⁴⁷ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 tahun 20076 tentang pelaksanaan peraturan Mendiknas No. 22 tahun 2006 (tentang standar isi) dan Peraturan Mendikans No. 23 tahun 2006 (tentang standar kompetensi lulusan) Untuk Satuan Pendidikan dasar dan Menengah.

selalu mengerjakannya, seperti salat- salat rawatib, solat dhuha, witir, dan sebagainya.

Di antara sekian banyak solat sunnah, ada yang ditekankan untuk dikerjakan dengan berjamaah, ada yang dikerjakan secara munfarid (sendirian), dan ada yang bisa dikerjakan secara berjamaah atau munfarid.

1) Salat Sunnah Berjamaah

Macam-macam solat sunnah yang dikerjakan secara berjamaah diantaranya,

a) Salat Idul Fitri

Salat Idul Fitri adalah salat sunnah dua rakaat yang dilaksanakan pada hari raya Idul Fitri pada setiap tanggal 1 Syawal setelah melaksanakan puasa Ramadan satu bulan lamanya. Hukum melaksanakan solat sunnah ini adalah sunnah mu'akkad (sangat dianjurkan). Waktu untuk melaksanakan solat Idul Fitri itu adalah sesudah terbit matahari sampai tergelincirnya matahari pada tanggal 1 Syawal tersebut.

b) Salat Idul Adha

Salat Idul Adha adalah solat yang dilaksanakan pada hari raya Qurban atau hari raya Idul Adha. Solat ini dilaksanakan pada pagi hari tanggal 10 Zulhijjah bertepatan dengan pelaksanaan rangkaian ibadah haji di tanah suci.

Dengan demikian orang yang sedang melaksanakan ibadah haji tiak disunnahkan melaksanakan solat Idul Adha. Bagi orang yang tiak sedang melaksanakan ibadah haji, hukum melaksanakan solat Idul Adha adalah sunnah muakkad (sangat dianjurkan).

c) Salat *Kusuf* (gerhana matahari)

Salat Sunnah *kusuf* (*kusufus syamsi*) adalah solat sunnah yang dilaksanakan ketika terjadi gerhana matahari. Hukum melaksanakan solat ini adalah sunnah muakkad.

Waktu pelaksanaan solat *kusuf* adalah mulai terjadinya gerhana matahari sampai matahari kembali tampak utuh seperti semula. Ketika gerhana sudah mulai terjadi, jamaah berkumpul di masjid. Salah satu dari jamaah tersebut menjadi muazin untuk menyerukan panggilan solat. Solat gerhana ini dilaksanakan dengan berjamaah dan dipimpin oleh seorang imam.

Hal yang membedakan solat *kusuf* dibanding solat pada umumnya adalah dalam solat *kusuf* setiap rakaat terdapat dua kali membaca surah al-Fatihah dan dua kali rukuk. Sehingga dalam dua rakaat solat *kusuf* terdapat empat kali membaca surah al-Fatihah, empat kali rukuk, dan empat kali sujud.

d) Salat *Khusuf* (gerhana bulan)

Salat sunnah *khusuf* (*khusuful qamari*) adalah salat sunnah yang dilaksanakan ketika terjadi peristiwa gerhana bulan. Hukum melaksanakan salat ini adalah sunnah muakkad. Sedangkan waktu salat gerhana bulan mulai terjadinya gerhana bulan sampai bulan tampak utuh kembali.

Adapun tata cara peksanaannya hampir sama dengan pelaksanaan salat gerhana matahari, yang membedakan adalah bunyi niatnya.

e) Salat *Istisqa'* (meminta hujan)

Salat sunnah *istisqa'* adalah salat sunnah dua rakaat yang dilaksanakan untuk memohon diturunkan hujan. Pada saat terjadi kemarau yang berkepanjangan sehingga sulit mendapatkan air, umat Islam disunnahkan melaksanakan salat *istisqa'* untuk mendekatkan diri kepada Allah, memohon ampun, seraya berdoa agar segera diturunkan hujan.

Sebelum dilaksanakannya salat *istisqa'* diharapkan untuk berpuasa selama empat hari berturut-turut. Selanjutnya bertaubat kepada Allah Swt. dari segala kesalahan dan dosa, serta menghentkian segala bentuk perbuatan maksiat, serakah, dan merusak lingkungan. Pada hari keempat semua anggota masyarakat

muslim pergi ke tanah lapang yang akan dipakai untuk melaksanakan salat *istisqa'*. Mereka dianjurkan berpakaian sederhana serta disunnahkan membawa binatang peliharaan ke tanah lapang tersebut. Di sepanjang jalan masyarakat dianjurkan juga untuk banyak beristighfar. Sesampai ke tanah lapang sambil menunggu pelaksanaan salat dianjurkan untuk berzikir kepada Allah Swt.

2) Salat Sunnah Munfarid

Salat sunnah munfarid adalah salat yang dilaksanakan secara individu atau sendiri. Adapun salat sunnah yang dilaksanakan secara munfarid adalah sebagai berikut:

a) Salat *Rawatib*

Rawatib berasal dari kata *rat'bah*, yang artinya tetap, menyertai, atau terus menerus. Dengan demikian salat sunnah rawatib adalah salat yang dilaksanakan menyertai atau mengiringi salat fardlu, baik sebelum maupun sesudahnya.

b) Salat *Tahiyyatul Masjid*

Salat *tahiyyatul masjid* adalah salat sunnah yang dilaksanakan untuk menghormati masjid. Salat ini disunnahkan bagi setiap muslim ketika memasuki masjid. Salat sunnah ini merupakan rangkaian adab memasuki

masjid.

c) *Salat Istikharah*

Salat istikharah adalah *shalat* dengan maksud untuk memohon petunjuk Allah Swt. dalam menentukan pilihan terbaik di antara dua pilihan atau lebih. *Salat istikharah* sebenarnya hampir sama dengan *salat hajat*. Bedanya kalau *salat istikharah* tertuju pada suatu keinginan atau cita-cita yang sudah nampak adanya, tetapi masih ragu-ragu dalam menentukan pilihannya. Sedangkan *salat hajat* tertuju pada sebuah keinginan yang belum kelihatan akhir dan tujuannya.

3) *Salat Sunnah Berjamaah atau Munfarid*

a) *Salat Tarawih*

Salat tarawih adalah *salat sunnah* yang dilaksanakan pada malam bulan Ramadan. Hukum melaksanakan *salat tarawih* adalah *sunnah mu'akkadah*. *Salat tarawih* dilaksanakan setelah *Salat Isya'* sampai waktu *fajar*. *Salat tarawih* dapat dilaksanakan delapan, dua puluh, atau tiga puluh enam rakaat. Kita tinggal memilih jumlah rakaat mana yang mau dan mampu untuk dilaksanakan.

b) *Salat Witr*

Salat witr adalah *salat* yang dilaksanakan dengan bilangan ganjil (satu, tiga, lima, tujuh, sembilan, atau sebelas

rakaat). Hukumnya melaksanakannya adalah sunnah mu'akkadah. Adapun waktu salat witr adalah sesudah salat Isya' sampai menjelang fajar salat Subuh.

c) Salat Dhuha

Salat sunnah duha atau yang sering disebut dengan salat *awwabin duha* adalah salat sunnah yang dikerjakan pada waktu matahari sudah menaik sekitar satu tombak (sekitar pukul 07.00 atau matahari setinggi sekitar tujuh hasta) hingga menjelang salat Zuhur.

d) Salat Tahajjud

Salat sunnah tahajjud adalah salat sunnah mu'akkadah yang dilaksanakan pada sebagian waktu di malam hari. Salat tahajjud adalah bagian dari *Qiyamullail* (Salat malam) yang langsung diperintahkan oleh Allah SWT.

e) Salat Tasbih

Salat sunnah tasbih adalah salat sunnah yang dilaksanakan dengan memperbanyak membaca tasbih. Salat tasbih ini merupakan sunnah khusus dengan membaca tasbih sebanyak 300 kali di dalam salat.⁴⁸

⁴⁸ Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP/MTS Kelas VIII* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), 23.