

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk dalam pendidikan.<sup>24</sup> Semakin berkembangnya zaman maka akan semakin berkembang pula ide-ide baru yang lebih menarik. Dengan begitu perlu adanya perkembangan produk dengan tujuan memperbarui produk yang sudah ada dengan tampilan yang lebih menarik sesuai dengan masanya. Dalam mengembangkan suatu produk tentunya juga ada tahapannya agar menghasilkan suatu produk yang maksimal dan diminati oleh banyak orang. Tahapan dalam pembuatan produk yaitu membuat ide dalam meneliti sebuah produk, uji hasil coba di lapangan, dan mengevaluasi atau merevisi sebuah produk dengan tujuan utama memperbaiki produk tersebut agar layak digunakan di lapangan.

Pengembangan produk merupakan penciptaan produk baru atau dengan mengembangkan produk yang sudah ada. Dengan mengembangkan sebuah produk merupakan salah satu cara agar konsumen tidak merasa bosan dan mau terus-menerus membeli produk yang sudah ada.<sup>25</sup> Dari pernyataan tersebut pengembangan produk dilakukan untuk memperbaiki produk yang sudah ada sehingga tampilan produk lebih menarik dan memiliki nilai guna yang sesuai dengan fungsinya. Dengan begitu konsumen tidak akan bosan dengan produk yang monoton.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.*) dengan tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk agar produk tersebut memiliki kelayakan untuk digunakan dalam

---

<sup>24</sup> Hansi Effendi and Yeka Hendriyani, "Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg and Gall," *International Seminar on Education (ISE) 2nd* (2016): 62–70, <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>

<sup>25</sup> Sylvia Nailuvarry, Hety Mustika Ani, and Sukidin Sukidin, "Strategi Pengembangan Produk Pada Handicraf Citra Mandiri Di Desa Tutul Kecamatan Balung Kabupaten Jember," *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial* 14, no. 1 (2020): 185.

proses pembelajaran. Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Tahapan dari Model ADDIE sebagai berikut:<sup>26</sup>

1. Analisis (*Analyze*)

Analisis adalah proses penyelidikan atau proses mencari tahu terhadap suatu kejadian agar dapat diketahui keadaan yang sebenarnya, analisis sangat dibutuhkan untuk menganalisa dan mengamati sesuatu yang tentunya memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian yang sudah dilakukan.<sup>27</sup>

2. Desain (*Design*)

Menurut Supriyono (2010) Desain merupakan art direction, yaitu penampilan visual secara menyeluruh dari iklan. Hasil kerja sama antara *art direction* dan *copywriter* (berupa konsep verbal dan visual) dipadukan secara sinergis ke dalam desain melalui proses standar, yaitu membuat sketsa-sketsa kasar, menentukan alternatif desain, hingga *Final Art Work* (FAW).<sup>28</sup>

3. Pengembangan (*Development*)

Menurut Sugiyono pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>29</sup> Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan adalah penelitian yang berguna untuk mengembangkan dan menghasilkan produk dan diujikan kelayakannya sesuai dengan kebutuhan.

4. Implementasi (*Implementation*)

---

<sup>26</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

<sup>27</sup> Indra Foreman Onsu, Michael S Mantiri, and Frans Singkoh, "Analisis Pelaksanaan Tugas Pokok Dan Fungsi Camat Dalam Meningkatkan Pelayanan Publik Di Kecamatan Kawangkoan Barat Kabupaten Minahasa," *Jurnal Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan* 3, no. 3 (2019): 1–8.

<sup>28</sup> Devinnisa Jehan Siddiqa Fabtian UPN Veteran Jawa Timur Aris Sutejo UPN Veteran Jawa Timur Alamat et al., "Konsistensi Desain Sebagai Identitas Lembaga Amil Zakat Dompot Amanah Umat," *Student Research Journal* 1, no. 6 (2023), <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v1i6.802>.

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (2013): 407

Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi menurut teori Jones bahwa: *“Those Activities directed toward putting a program into effect”* (Proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya). Jadi Implementasi adalah tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya.<sup>30</sup>

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam buku Kadek Ayu Astiti (2017) evaluasi merupakan kegiatan identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak, serta dapat pula digunakan untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya.<sup>31</sup>

##### a. Kelebihan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:<sup>32</sup>

- 1) Model pengembangan ADDIE mudah dipelajari dan sederhana serta strukturnya yang sistematis
- 2) Tahap implementasi diuji secara langsung dan diterapkan pada siswa
- 3) Pengajar mampu menilai efektivitas proses pembelajaran

##### b. Kelemahan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

- 1) Pada tahap analisis memerlukan waktu yang lama
- 2) Memerlukan sumber daya yang cukup
- 3) Jika materi pembelajaran tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa, maka produk tidak akan efektif

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE, karena model tersebut memiliki lima tahapan struktur yang sistematis dan praktis untuk diterapkan dalam rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

<sup>30</sup> Mulyadi, *Implementasi kebijakan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), 45

<sup>31</sup> Kadek Ayu Astiti, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2017), 2.

<sup>32</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, *Jurnal Education* (2019), hal 36

## B. Media Pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>33</sup> Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.<sup>34</sup> Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.<sup>35</sup>

Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru.<sup>36</sup> Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>37</sup>

---

<sup>33</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: PT. Raja grafindo Persada, 2013). 145

<sup>34</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Beroentasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011). h. 234

<sup>35</sup> Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: Diva Press, 2011). h. 67

<sup>36</sup> Nasution S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 1990). h. 132

<sup>37</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2013. h. 145

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Dilihat dari segi sejarah perkembangannya, terdapat dua fungsi media pembelajaran, antara lain:

### a. Fungsi AVA (Audiovisual Aids/Teaching Aids)

Berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Maksudnya adalah media berfungsi untuk menjelaskan hal-hal yang sifatnya masih abstrak agar apa yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh peserta didik.

### b. Fungsi Komunikasi

Dari segi sejarah, media berfungsi untuk sarana komunikasi dan interaksi peserta didik dengan media tersebut.<sup>38</sup> Selain dua fungsi tersebut, menurut Teni Nurrita dalam penelitiannya memaparkan ada lima fungsi media pembelajaran, antara lain:

- 1) Fungsi Komunikatif artinya media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang yang menyampaikan pesan dan menerima pesan agar tidak merasa kesulitan/ salah duga ketika menyampaikan pesan. Dengan begitu proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan peserta didik mudah menangkap isi materi yang disampaikan.
- 2) Fungsi Motivasi artinya media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan adanya motivasi yang tinggi membuat mereka menjadi mudah ketika memahami suatu pelajaran sehingga dapat meningkatkan energi peserta didik ketika belajar.
- 3) Fungsi Kebermaknaan artinya pembelajaran tidak hanya menambah wawasan peserta didik saja melainkan juga memberikan makna kepada

---

<sup>38</sup> Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 4

peserta didik sehingga akan tertanam dalam dirinya bahwa belajar merupakan sesuatu hal yang bermakna.

- 4) Fungsi Penyesuaian Persepsi artinya adanya menyamakan pemahaman peserta didik agar pedoman yang diberikan dapat dipahami dan peserta didik jadi memberikan pandangan/ penilaian yang sama terhadap informasi yang diberikan.
- 5) Fungsi Individualitas artinya dengan media pembelajaran dapat menanggapi setiap individu dengan latar, minat, dan gaya belajar yang berbeda-beda.<sup>39</sup>

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Manfaat tersebut dapat kita rasakan ketika sedang menggunakan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Beberapa manfaat dari media pembelajaran antara lain:

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan ajar lebih bermakna dan dapat dipahami siswa.
- c. Mengajar lebih bervariasi karena tidak hanya mendengarkan.
- d. Mengembangkan minat dan motivasi.
- e. Melatih untuk berpikir konkret.
- f. Mempermudah pengajaran.<sup>40</sup>

Selain itu, menurut Kemp dan Dayton, kontribusi dari media pembelajaran antara lain:

- a. Pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan secara terstandar
- b. Pembelajaran lebih menarik
- c. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- d. Efisiensi waktu
- e. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
- f. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun

---

<sup>39</sup> Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,' Misykat Volume 3. Nomor 1 (June 2018): 176

<sup>40</sup> Nur Mazidah Nafala "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," Jurnal Pendidikan Dan Sains Volume 3. Nomor 1 (2022): 125

g. Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran<sup>41</sup>

### C. Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dengan memasukkan elemen seperti poin, tingkat, hadiah, kompetisi, dan tantangan ke dalam materi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengatasi rintangan, dan merasakan prestasi, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga dapat membantu guru untuk mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa.<sup>42</sup>

Mendengar kata gamifikasi atau *gamification*, sudah bisa dipastikan yang pertama terlintas merupakan kata dasar gamifikasi yaitu game. Menurut Dhais Firmansyah (2020), Gamifikasi adalah implementasi komponen game ke dalam domain pengetahuan lain (non-game), seperti *Points, Badges, Scoreboard*, dll. Menurut Rahmatullah (2021) Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen permainan yang dapat dikontrol dalam bidang tertentu, khususnya di bidang pendidikan dengan tujuan agar lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif, dimana elemen permainan terkait dengan motivasi, partisipasi dan prestasi.

Sedangkan menurut Jusuf (2016), *Gamification* merupakan suatu konsep yang digunakan dalam sebuah permainan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat berpikir secara kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah pada pembelajaran. Sementara itu menurut Sandusky (2018) gamifikasi berarti elemen desain game (misalnya skor

---

<sup>41</sup> Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian)* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 9.

<sup>42</sup> Hakeu, Pakaya, and Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar."

dan lencana) digunakan dalam konteks non-game untuk mendorong interaksi pengguna. Kapp (2012) mendefinisikan *Gamification* sebagai suatu konsep yang mekanismenya berbasis permainan, tindakan yang memotivasi, estetika dan permainan berpikir untuk menarik pembelajar, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran *gamification* ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menerapkannya. Menurut Jusuf (2016), kelebihan model pembelajarn *gamification* yakni:

- 1) Belajar jadi lebih menyenangkan
- 2) Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktifitas pembelajarannya
- 3) Membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
- 4) Memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.<sup>43</sup>

Sementara itu, Menurut Alfionita (2018), beberapa kelemahan dalam menerapkan model pembelajaran *gamification* antara lain:

- 1) Pelaksanaan gamifikasi memerlukan waktu yang cukup lama karena dalam proses pembelajaran, guru harus memberikan *reward*, menjelaskan tantangan, serta mini games. Hal ini akan memakan banyak waktu di kelas.
- 2) Persiapan sebelum menerapkan gamifikasi juga memerlukan waktu dan proses yang cukup panjang. Guru harus memikirkan langkah dan proses pelaksanaan gamifikasi secara matang, menyiapkan *reward*, dan menguji coba model pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru harus memiliki persiapan yang matang saat akan menerapkan model pembelajaran gamifikasi di kelas. Jika tidak, proses pembelajaran akan kurang maksimal dan dapat merusak peserta didik secara psikologis.
- 3) Ketidakjelasan penjelasan pada peserta didik mengenai pemberian badge atau *reward* dapat menyebabkan mereka hanya memandang

---

<sup>43</sup> Daystera Jeskris Lawalata, Dewi Isabella Palma, and Haniek Sri Pratini, "Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa," *In Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* 1 (2020): 255–66.

proses pembelajaran sebagai batu loncatan untuk mendapatkan *reward*, bukan sebagai upaya memperoleh hasil pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, penting bagi tujuan pembelajaran untuk dapat dijelaskan dengan baik agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Model pembelajaran gamifikasi memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk lebih giat dan senang belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, model ini perlu mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada agar dapat berjalan dengan baik.<sup>44</sup>

#### **D. Media Gamifikasi Siklus Air**

Media Gamifikasi Siklus Air adalah media yang terdiri dari gambar polusir (Poster siklus air), Puzzle *water cycle*, dan peraga *waterflow*. Media gamifikasi siklus air berupa permainan dengan beberapa level yang terdiri dari level 1 hingga level 3, setiap levelnya memiliki tantangan yang harus diselesaikan dengan baik dan benar, sebelumnya peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk penentuan tokoh seperti air, matahari, awan, awan hitam, hujan, dan narator. Selanjutnya setiap kelompok akan diberi nyawa berupa gambar Bintang. Untuk kelompok yang tidak menyelesaikan tahapan level dengan benar maka akan mendapatkan *punishment* berupa pengurangan nyawa. Ketika diakhir permainan untuk kelompok yang bintangnya paling banyak, maka akan mendapatkan *rewards*. Untuk level 1 peserta didik akan disajikan sebuah Gambar polusir (poster siklus air) mengenai materi siklus air dan menyusun puzzle *water cycle*, naik ke level 2 peserta didik diminta untuk membuat sketsa mengenai siklus air, dan di level 3 yaitu level terakhir peserta didik akan menampilkan serta menjelaskan mengenai siklus air.

##### **1. Manfaat Media Gamifikasi Dilihat dari segi perkembangannya**

Media gamifikasi siklus air khususnya pada media puzzle *water cycle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak. Selain

---

<sup>44</sup> Made Suarmini, "Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai," *Maha Widya Bhuwana* 2, no. 2 (2019): 42–47.

itu, dengan kegiatan belajar sambil bermain ini dapat melatih keaktifan dari peserta didik, menambah keseruan dalam pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi siklus air serta efisiensi waktu.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Media gamifikasi**

Kelebihan media gamifikasi antara lain:

- a. Efisiensi waktu
- b. Menarik perhatian dan minat belajar peserta didik belajar
- c. Penggunaannya dapat digunakan berulang kali
- d. Kekurangan media gamifikasi antara lain:
- e. Ukuran tidak terlalu besar sehingga jangkauannya masih kurang luas
- f. Lebih menekankan pada indera penglihatan (Visual)

Peneliti memilih media berbasis Gamifikasi karena mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya dengan lebih menyenangkan dan membantu peserta didik lebih fokus dalam memahami materi siklus air. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

## **E. Siklus Air**

Siklus air merupakan perputaran air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali ke bumi. Daur air ini terjadi melalui proses evaporasi (penguapan), transpirasi, presipitasi (pengendapan), dan kondensasi (pengembunan). Berikut proses daur air yaitu:

- a. Evaporasi

Air di laut, sungai, dan danau menguap karena pengaruh panas dari sinar matahari.

- b. Kondensasi

Jika suhunya turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Ini membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan).

- c. Presipitasi

Uap air naik dan berkumpul di udara. Lama-kelamaan, udara tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut presipitasi (pengendapan).

#### d. Infiltrasi

Infiltrasi adalah proses peresapan air ke dalam tanah. Ketika air hujan menyentuh permukaan tanah, sebagian atau seluruh air hujan masuk ke dalam tanah melalui pori-pori permukaan tanah.

Titik-titik air di awan kemudian akan turun menjadi hujan. Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah (infiltrasi).

### 1. Siklus Air Sedang

Siklus air sedang mempunyai proses dan tahapan yang cukup panjang dibandingkan siklus air pendek. Siklus ini umum terjadi di wilayah Indonesia. Berikut tahapan siklus air sedang:

- 1) Uap air terbentuk, akibat proses penguapan yang disebabkan pemanasan sinar matahari atau dihasilkan juga dari tumbuhan.
- 2) Setelah proses evaporasi, uap air mengalami pengembunan dan berubah menjadi titik-titik air yang berkumpul menjadi awan.
- 3) Awan tersebut tertiup angin dan berpindah tempat ke titik lain.
- 4) Awan yang berkumpul semakin tebal dan padat dan suhu di dalamnya semakin rendah lalu awan tersebut mengalami presipitasi.
- 5) Air yang turun ke permukaan bumi sebagian diserap oleh tanah dan sebagian mengalir ke sungai, laut, dsb.

### 2. Upaya Menjaga Ketersediaan Air

Berbagai bentuk kegiatan manusia tidak terlepas dari air. Siklus air merupakan suatu proses yang kompleks dan saling berkaitan. Jika salah satu tahapan siklus air terganggu, maka ketersediaan air juga terganggu. Kegiatan manusia ada yang berpengaruh positif terhadap siklus air dan ada yang justru mengganggu siklus air. Apa saja kegiatan-kegiatan tersebut?

- a. Kegiatan manusia yang berdampak positif terhadap siklus air

1. Membuat daerah resapan air.
2. Melakukan reboisasi atau penanaman kembali.
3. Menjaga kelestarian pohon.
4. Tidak mencemari lingkungan.
5. Menggunakan air secukupnya.
6. Membuang sampah pada tempatnya
7. Menggunakan produk yang ramah lingkungan.
8. Mendaur ulang sampah

b. Kegiatan manusia yang berdampak negatif terhadap siklus air

1. Menebang pohon di hutan secara liar.
2. Pembangunan daerah perkotaan yang mengakibatkan penyempitan lahan hijau.
3. Pencemaran air laut misalnya oleh tumpukan minyak dari tumpahan kilang
4. Membuang limbah sembarangan di sungai.
5. Berlebihan memakai bahan sekali pakai.
6. Membakar hutan.
7. Menggunakan zat kimia seperti pestisida yang tidak ramah lingkungan.
8. Membuang sampah sembarangan.

## **F. Minat Belajar**

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Minat belajar adalah rasa tertarik pada suatu hal atau kegiatan belajar tanpa ada yang menyuruh.<sup>45</sup> Minat belajar juga dikategorikan sebagai keinginan dan partisipasi yang disengaja dalam aktivitas kognitif berperan penting dalam pembelajaran, menentukan bagian yang kita pilih untuk

---

<sup>45</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 27.

belajar.<sup>46</sup> Minat belajar merupakan fenomena yang dihasilkan dari interaksi antara individu dan lingkungan.

Marimba (2014) mengungkapkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan untuk memiliki sesuatu karena peserta didik merasa tertarik dalam belajar, yang ditandai dengan penuh kegembiraan. Minat belajar juga diartikan sebagai motivasi. Hal ini mengacu pada keinginan dan kesenangan siswa untuk terlibat dalam tugas-tugas, dan keinginan untuk memperoleh pengetahuan.<sup>47</sup> Berdasarkan beberapa pemaparan definisi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong peserta didik dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan peserta didik untuk belajar. Minat belajar juga adalah aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

## 2. Fungsi Minat Belajar

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut<sup>48</sup>:

- a. Memotivasi siswa untuk belajar. Siswa yang tertarik dengan pelajaran akan menunjukkan tekad untuk terus belajar dengan giat.
- b. Mendorong siswa untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuan.
- c. Faktor yang menentukan makna tindakan siswa, terutama dalam hal tujuan yang ingin dicapai.
- d. Pemilihan tindakan agar tindakan siswa termotivasi selalu selektif dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai.

Dari beberapa fungsi pembelajaran diatas disimpulkan bahwa minat dapat memotivasi siswa untuk mengoptimalkan dan giat belajar, karena keberhasilan belajar tergantung pada minat. Proses belajar akan terhambat jika peserta didik kurang berminat untuk belajar.

---

<sup>46</sup> Ricardo dan Rini Intansari Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2 (2) (2017): 190

<sup>47</sup> K. Groschner Kierner dan A. K Pehmer, *Effects of a Classroom Discourse Intervention on Teachers' Practice and Students' Motivation To Learn Mathematics and Science. Learning and Instruction*, 2015

<sup>48</sup> Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), 85.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Ketertarikan peserta didik dalam belajar akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain:<sup>49</sup>

a. Faktor dari dalam diri peserta didik (Internal) Faktor dalam diri peserta didik (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik dari dirinya sendiri. Faktor yang ada di dalam diri peserta didik adalah:

#### 1) Aspek Jasmania

Aspek jasmaniah meliputi kondisi fisik atau kesehatan individu peserta didik. Kondisi fisik yang baik dapat sangat membantu keberhasilan belajar dan dapat mengurangi minat belajar. Tetapi terutama ketika menyangkut masalah kesehatan fisik pada penglihatan dan pendengaran secara otomatis dapat mengurangi minat belajar.

#### 2) Aspek Psikologis (kejiwaan)

Faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, reaksi, imajinasi, ingatan, penalaran, bakat, dan motivasi. Penjelasan di bawah ini tidak menggambarkan semua faktor psikologis, tetapi hanya beberapa di antaranya yang berkaitan erat dengan minat belajar:

b. Faktor dari luar (Eksternal) Faktor dari luar peserta didik diantaranya<sup>50</sup>:

#### 1) Keluarga

Keluarga memainkan peran utama dalam menjaga anak-anak tertarik untuk belajar. Seperti yang kita ketahui, ini adalah sebuah keluarga. Lembaga pendidikan pertama untuk anak-anak. Cara orang tua mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anaknya. Orang tua harus selalu siap ketika anaknya membutuhkan bantuan, terutama pada topik yang sulit dipahami oleh anak. Orang tua juga harus memperhatikan perlengkapan belajar yang dibutuhkan anak-anaknya. Artinya orang tua harus memperhatikan perkembangan belajar anaknya setiap hari, suasana rumah harus mendukung belajar anaknya, dan ketertiban dan ketentraman rumah

---

<sup>49</sup> Zaki Al Fuad dan Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang," *Jurnal Tunas Bangsa* 2016, 45-46

<sup>50</sup> Al Fuad dan Zuraini, 47.

harus tetap terjaga. Tujuannya agar anak merasa nyaman. Sehingga mudah untuk berkonsentrasi pada materi yang akan dipelajari.

## 2) Sekolah

Faktor dari dalam sekolah diantaranya metode pengajaran, kurikulum, sarana dan prasarana pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, teman, guru, hubungan siswa dengan staf sekolah, dan aktivitas antar kurikulum. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan oleh sekolah harus dilaksanakan dengan proses pendidikan yang baik. Pendidik secara teratur menyelenggarakan pendidikan Perhatikan kondisi siswa. Dengan cara ini, anak ditempatkan dalam situasi belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan

## 3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman, kegiatan masyarakat, dan lingkungan tempat mereka tinggal. Kegiatan akademik akan lebih baik jika diimbangi dengan kegiatan ekstrakurikuler. Banyak kegiatan di komunitas. Dapat merangsang minat belajar anak. Misalnya kegiatan remaja, anak-anak dapat belajar mengatur diri di dalamnya. Namun, orang tua harus memperhatikan aktivitas anaknya di sekolah di luar rumah atau sekolah. Aktivitas yang berlebihan mengurangi semangatnya untuk mengikuti pelajaran sekolah.

## 4. Indikator Minat Belajar

Menurut Lestari dan Mokhammad indikator minat belajar antara lain: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar antara lain:<sup>51</sup>

- a. Perasaan senang, yaitu peserta didik senang terhadap suatu mata pelajaran, dan akan mempelajari mata pelajaran yang disenanginya tersebut tanpa ada perasaan terpaksa.
- b. Ketertarikan siswa, yaitu berkaitan dengan gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

---

<sup>51</sup> Lestari dan Yudhanegara, *Penilaian Pendidikan Matematika*, 93–94

- c. Perhatian siswa, yaitu konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain. peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, akan memperhatikan objek tertentu.
- d. Keterlibatan siswa, yaitu ketertarikan terhadap objek tertentu yang membuat orang tersebut senang dan tertarik melakukan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.

Menurut teori behavioristik Ivan Pavlov yang menyatakan dalam aktivitas belajar peserta didik dilakukan dengan pemberian *reward*. Setelah pemberian *reward*, peserta didik lebih senang dan semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>52</sup> Berdasarkan teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar penting untuk proses pembelajaran.

---

<sup>52</sup> Putri Sekar Sari and Sedyanta Santosa, "Penerapan Teori Classical Conditioning Dalam Memperkuat Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam," *SITTAH: Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2024): 1–16, <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2484>.