

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan

Menurut Sugiyono, "Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan suatu produk baru, dan menguji keefektifan produk tersebut".²⁴

Definisi penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dalam Punaji menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan yang bersifat siklus dan berkelanjutan. Proses pengembangannya meliputi kajian terhadap hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan produk berdasarkan temuan tersebut. Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan sesuai dengan kondisi atau lingkungan penggunaan produk, serta revisi produk berdasarkan hasil dari pelaksanaan uji lapangan tersebut.²⁵

Pengembangan terbagi menjadi dua model utama, yaitu model konseptual dan juga model prosedural. Model konseptual menampilkan hubungan antar konsep yang tidak disusun secara bertingkat atau bertahap, sehingga urutan pelaksanaannya dapat dimulai dari konsep mana saja. Adapun model prosedural

²⁴ Dr Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*," (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

²⁵ Setyosari Punaji, "*Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*," Jakarta: Kencana, 2010, 222-223.

merupakan model yang menjelaskan rangkaian langkah secara bertahap dan sistematis dari awal sampai akhir dalam rangka menghasilkan produk tertentu.²⁶

Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa penghasilan produk baru dilakukan dengan cara mengembangkan produk yang sudah pernah ada melalui proses perencanaan dan desain berupa model produk. Selanjutnya, guna menilai apakah produk tersebut telah memenuhi aspek kelayakan dan efektivitas, perlu dilakukan tahap pengujian atau uji coba terlebih dahulu. Pada tahap pengembangan diklasifikasi menjadi dua model yaitu model konseptual dan konsep prosedural. Pada model konseptual konsep desain satu dengan yang lain saling berhubungan tetapi prosesnya tidak bertahap, sedangkan model prosedural proses rancangan produk tersebut langkah-langkahnya bertahap dari awal sampai akhir.

B. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar atau *teaching material* berasal dari dua istilah, yaitu *teaching* yang berarti mengajar dan *material* yang berarti bahan. Kegiatan pembelajaran (*teaching*) dipahami sebagai proses menciptakan sekaligus mempertahankan lingkungan belajar yang efektif dan produktif, sedangkan *material* dimaknai sebagai sarana yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.²⁷

²⁶ Setyosari Punaji, "Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan," Jakarta: Kencana, 2010, 228-230.

²⁷ Nasruddin and others, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Ari Yanto and Tri Putri Wahyuni (Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 1.

Menurut Sugiarni, bahan ajar merupakan seperangkat perangkat pembelajaran yang meliputi materi, metode, batasan pembelajaran, serta teknik evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik guna mencapai tujuan pembelajaran, yaitu penguasaan kompetensi dan subkompetensi secara menyeluruh.²⁸

S. Nasution berpendapat bahwa bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran berupa substansi materi yang disusun secara terstruktur dan utuh sehingga peserta didik dapat memahami kompetensi yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Mudlofar mendefinisikan bahan ajar sebagai seluruh bentuk materi yang dimanfaatkan oleh guru atau pendidik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Selanjutnya, menurut Prastowo, A., bahan ajar mencakup seluruh bahan berupa informasi, alat, maupun teks yang dirancang untuk menampilkan kompetensi secara komprehensif agar dapat dikuasai peserta didik serta digunakan dalam merencanakan dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Definisi tersebut memiliki kesamaan makna dengan pendapat sebelumnya.²⁹

Dengan demikian, bahan ajar dapat diartikan sebagai perangkat yang memuat informasi atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis sehingga mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik dan dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar dikatakan berkualitas bila memenuhi kriteria-kriteria berikut ini:

²⁸ Sugiarni, *Bahan Ajar, Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021).

²⁹ Sjaeful Anwar, *Metode Pengembangan Bahan Ajar FOUR STEPS TEACHING MATERIAL DEVELOPMENT (4STMD)*, ed. by Ida Hamidah (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023), 3.

- a. Menarik untuk peserta didik
- b. Memberikan motivasi peserta didik
- c. Memiliki visual yang menarik untuk siswa
- d. Mempertimbangkan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemahiran peserta didik.
- e. Berkaitan dengan pelajaran lainnya.
- f. Menstimulasi, merangsang aktivitas pribadi para peserta didik.
- g. Hindari istilah samar-samar dan tidak biasa di dengar untuk menghindari membingungkan peserta didik.
- h. Pertahankan sudut pandang yang pasti dan tegas.
- i. Memberikan pemantapan, penekanan nilai-nilai tertentu bagi peserta didik.
- j. Menghargai perbedaan individu peserta didik.³⁰

2. Fungsi Bahan Ajar

Adapun fungsi bahan ajar tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Bahan ajar mendukung mata pelajaran pokok kelas sesuai dengan tujuan dan kurikulum.
- b. Menyajikan pokok bahasan yang mencakup semua topik secara mendalam dan menyeluruh, termasuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- c. Bahan ajar menginspirasi peserta didik untuk menggunakan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja.
- d. Bahan ajar membantu peserta didik menguasai keterampilan tertentu dengan proses pembelajaran yang terorganisir dan transparan.

³⁰ E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 254.

- e. Bahan ajar juga mencakup serangkaian latihan, tugas, dan alat penilaian untuk menilai seberapa baik peserta didik dalam mempelajari kompetensi tertentu.

Bahan ajar memiliki fungsi yang berkaitan dengan kurikulum, khususnya kompetensi-kompetensi dasarnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat materi atau mata pelajaran agar lebih mudah dipahami dan menunjukkan bagaimana hal itu dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna bagi peserta didik.
- 2) Sebagai dasar untuk jadwal kegiatan yang dibutuhkan siswa dalam hidup mereka, menyajikan subjek yang kaya, mudah dibaca, dan bervariasi. Diyakini bahwa keterampilan yang dipelajari dari materi instruksional akan bermanfaat bagi keanggotaan Anda dan memberikan pekerjaan Anda profesionalisme di dunia nyata.
- 3) Memberikan peserta didik suatu kompetensi yang terstruktur dan progresif, yang terhubung ke berbagai keterampilan hidup yang berguna bagi peserta didik.³¹

3. Jenis Bahan Ajar

Adapun jenis-jenis bahan ajar adalah yaitu:

- a. Bahan ajar pandang (visual) terdiri dari bahan cetak, seperti handout, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, wallchart, foto/gambar dan non-cetak, seperti model atau maket.

³¹ E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 7-8.

- b. Bahan ajar dengar (audio) yang bersifat pendengaran , seperti radio, piringan hitam, dan CD audio.
- c. Bahan ajar pandang dengar (audio visual), termasuk film, CD, dan video.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif, termasuk bahan ajar berbasis web, compact disk multimedia pembelajaran interaktif, dan computer assisted instruction.³²

C. Pengertian Multimedia Interaktif

Istilah multimedia terbentuk dari dua kata, yaitu multi dan media. Kata multi berasal dari bahasa Latin nouns yang berarti banyak atau beragam, sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin medium yang memiliki arti perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu. Medium juga diartikan sebagai sarana untuk menyalurkan dan menampilkan informasi kepada pengguna. Dengan demikian, multimedia dapat dipahami sebagai perpaduan beberapa media, seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, dan unsur media lainnya yang dikemas dalam format digital atau komputerisasi untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Penggunaan kombinasi berbagai data dan media dalam multimedia bertujuan agar informasi dapat disajikan secara lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami.³³ Arti kata interaktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata interaktif diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan komunikasi atau dialog antara komputer dengan terminal maupun antar komputer. Bersifat saling melakukan aksi adalah definisi lain dari interaktif.

³² Sugiarni, *Bahan Ajar, Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), 1.

³³ Prasetyo Adi Nugroho, "Aplikasi Pengenalan Provinsi Dan Ibukota Di Indonesia Berbasis Multimedia," *JEIS: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma* 3, no. 1 (2023): 1–10.

Multimedia dapat diklasifikasikan ke dalam dua jenis yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linear merupakan jenis multimedia yang tidak dilengkapi dengan perangkat pengendali bagi pengguna. Karakteristik multimedia ini bersifat berurutan, sehingga alur penyajiannya berjalan secara tetap dan durasi penayangannya dapat diukur.³⁴ Media seperti televisi dan film termasuk ke dalam kategori multimedia linear. Sementara itu, multimedia interaktif adalah multimedia yang menyediakan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menentukan pilihan tindakan sesuai kebutuhan pada tahapan berikutnya.³⁵

Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah media yang mengombinasikan berbagai elemen, meliputi teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi, sehingga tercipta komunikasi timbal balik antara pengguna (manusia sebagai user/pengguna produk) dan komputer (perangkat lunak/aplikasi/produk dengan format file tertentu).³⁶

Multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai media menjadi satu bagian yang kohesif, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan simulasi yang ditujukan untuk membantu peserta didik memahami konsep atau materi abstrak dengan mengubahnya menjadi contoh nyata yang dilengkapi dengan tools.³⁷

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan dua unsur atau lebih, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan

³⁴ Belajar Slameto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya,(Jakarta: Rieneka Cipta, 2010), Cet," *Ke-5, HDepartemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia,(Jakarta: Balai Pustaka, 2007), Cet. Ke-4, H 895 (2010).*

³⁵ Hastuti Hastuti and Rohana Rohana, "Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa," *Jurnal Lentera Pedagogi* 6, no. 1 (2022): 71-79.

³⁶ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif," Yogyakarta: Samudra Biru, 2018, 25.

³⁷ Nukke Deliany, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Educare*, 2019, 90–97.

animasi, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan komputer melalui *software*, aplikasi, maupun produk berbentuk file tertentu. Dalam proses pembelajaran, penggunaan multimedia menjadi salah satu komponen penting karena mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, mempermudah pemahaman materi yang memerlukan visualisasi, serta membantu peserta didik memahami materi yang sulit dijelaskan dengan metode konvensional. Kehadiran berbagai unsur, seperti suara, video, animasi, teks, dan grafik, menjadikan penyampaian materi lebih interaktif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, mencari informasi, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.³⁸

Multimedia bisa dikatakan interaktif jika multimedia mempunyai alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna untuk memilih apa yang mereka inginkan untuk proses selanjutnya. Anda memberikan pengguna dalam proyek multimedia atau pengguna akhir wewenang untuk memutuskan apa dan kapan elemen-elemen yang harus diberikan.³⁹

Adapun kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran menjadi lebih menarik inovatif dan interaktif.
2. Untuk menemukan terobosan pendidikan, pendidik akan selalu dituntut untuk berimajinasi secara artistik.

³⁸ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*," Yogyakarta: Samudra Biru, 2018, 32.

³⁹ Suhendi, *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D*, ed. by Rusmanto (Jakarta: Nurul Fikri Press, 2022), 4.

3. Mampu menyatukan audio, musik, animasi, teks, gambar, dan media lainnya ke dalam satu kesatuan yang saling mendukung dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran.
4. Dapat Meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses belajar mengajar, hingga tujuan pembelajaran yang ditargetkan terpenuhi.
5. Mampu memvisualisasikan konsep yang sulit diterangkan hanya dengan diskusi atau alat peraga konvensional.
6. Mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar yang lebih mandiri.⁴⁰

Multimedia memiliki kelemahan tertentu selain manfaatnya, diantaranya:

- a. Membutuhkan bantuan untuk menjelaskan cara pengoperasiannya di awal, karena pemrogramannya yang kompleks.
- b. Memerlukan modul pendamping yang menguraikan penggunaan dan fungsionalitas program.
- c. Membutuhkan kemampuan operasional.⁴¹

Dengan demikian, bahan ajar multimedia interaktif merupakan materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis melalui pengintegrasian dua atau lebih unsur, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi, sehingga mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu, bahan ajar ini dilengkapi dengan sistem pengendali yang dapat dioperasikan

⁴⁰ Mufih Kurani Haqih, Zerri Rahman Hakim, and Reksa Adya Pribadi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2022): 33–44.

⁴¹ M Pd Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 173-174.

oleh pengguna sehingga memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam penggunaannya.

D. Kelayakan Media Pembelajaran

Dalam menentukan kelayakan sebuah produk yang dikembangkan, menurut Nienke Nieveen perlu diperhatikan beberapa aspek yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practicality*), serta keefektifan (*effectiveness*).⁴²

1. Aspek kevalidan media

Media dapat dikatakan valid apabila dapat melakukan fungsi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Validasi dapat dilakukan dalam penyempurnaan dan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Melalui proses validasi diharapkan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan efektivitas pembelajaran menggunakan media yang disediakan. Validasi perangkat atau media pembelajaran dilakukan oleh para ahli (*validator*) yang idealnya meliputi empat item khusus, yaitu: 1) Ketepatan isi, 2) Desain fisik, 3) Materi pembelajaran dan 4) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

2. Aspek kepraktisan media

Media dianggap praktis dalam proses pembelajaran apabila dapat memberikan kemudahan didalam proses pengoperasian dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Konsistensi dalam media pembelajaran juga harus terus terjalin antara tujuan pengembangan dengan tujuan

⁴² Ernawati. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Belah Ketupat Dengan Pendekatan Konstektual Dan Memperhatikan Tahap Berpikir Geometri Van Hiele. Skripsi: Universitas Negeri Surabaya, (2007).

pembelajaran dan tujuan pengembangan dalam proses penerapan pembelajaran. Media dikategorikan praktis apabila memenuhi dua kriteria, yaitu praktis secara teori dan praktis secara praktik.

3. Aspek keefektifan media

Sebuah media pembelajaran dikategorikan efektif apabila terjalin konsistensi antara tujuan dari media dengan tujuan kurikulum atau tujuan pembelajaran yang akan dibuat dalam media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat keberhasilan perangkat dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diterapkan.⁴³

Berdasarkan paparan di atas, dapat dipahami bahwa kelayakan media pembelajaran tidak hanya dilihat dari satu aspek saja, melainkan harus mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan secara menyeluruh. Artinya, media yang dikembangkan harus terlebih dahulu dinyatakan valid/layak oleh para ahli dari segi isi, desain, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, media juga harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa sehingga tidak menimbulkan kesulitan dalam proses pembelajaran. Dan yang terakhir, media tersebut harus mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, suatu media dapat dikatakan layak apabila ketiga aspek tersebut terpenuhi secara seimbang dan saling mendukung.

E. Efektivitas Media Pembelajaran

Nieveen menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar atau tujuan

⁴³ Jan Akker et al., *Design Approaches and Tools in Education and Training* (Springer, 1999).

pembelajaran yang telah ditetapkan. Efektivitas ini biasanya diukur melalui beberapa indikator, antara lain:⁴⁴

1. Pencapaian tujuan pembelajaran

Produk yang dikembangkan harus mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditentukan dalam kurikulum.

2. Respon positif dari pengguna (siswa)

Siswa menunjukkan minat, keterlibatan, dan sikap positif terhadap penggunaan media atau bahan ajar yang dikembangkan.

3. Peningkatan kualitas pembelajaran

Terjadi perubahan yang lebih baik, seperti meningkatnya minat belajar, motivasi, keaktifan, maupun pemahaman siswa.

4. Kesesuaian dengan konteks pembelajaran

Produk dapat digunakan secara optimal dalam kondisi nyata di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, efektivitas media pembelajaran dapat dimaknai sebagai tingkat keberhasilan media dalam memberikan dampak nyata terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media yang efektif tidak hanya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, meningkatkan keterlibatan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, efektivitas juga terlihat dari adanya peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman maupun keaktifan siswa. Oleh karena itu, efektivitas media tidak hanya diukur dari hasil akhir, tetapi juga dari bagaimana media tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan kondisi nyata di kelas.

⁴⁴ Akker et al.

F. Pengertian *Canva*

Canva merupakan aplikasi platform digital yang dapat di akses dengan cara mengunduh aplikasinya atau juga bisa diakses dengan mengunjungi website resmi *Canva* melalui google.

Penggunaan *Canva*, baik melalui aplikasi maupun situs web, memerlukan koneksi internet yang stabil agar proses pencarian dan pengoperasian tidak mengalami hambatan. Berdasarkan *company profile Canva*, platform ini didirikan pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins, Clifford Obrecht, dan Cameron Adams. *Canva* merupakan aplikasi desain dan platform publikasi yang bertujuan memberdayakan masyarakat di berbagai belahan dunia agar mampu menciptakan berbagai desain sekaligus mempublikasikannya di mana saja. Mengacu pada informasi dari website resmi *Canva*, jumlah pengguna aktif *Canva* saat ini telah melampaui 60 juta pengguna.

Canva adalah aplikasi yang memfasilitasi pengguna dalam menghasilkan representasi visual secara kreatif. Pemanfaatan *Canva* dapat mendukung pengembangan imajinasi dalam pembuatan spanduk, presentasi, maupun berbagai bentuk visual lainnya. Dalam proses desain, *Canva* menyediakan beragam pilihan gambar sebagai elemen visual yang menarik, template siap pakai untuk memudahkan penggunaan, serta variasi tipografi dan garis yang mampu mendorong kreativitas dalam perancangan.⁴⁵ Selain menyampaikan informasi secara akurat dan menarik, pembuatan infografis juga memerlukan kemampuan kreatif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Canva*,

⁴⁵ Muhammad Sholeh, Rr Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti, "Penggunaan Aplikasi *Canva* Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM," SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan 4, no. 1 (2020): 430–36.

yaitu aplikasi desain berbasis teknik drag and drop yang menyediakan beragam fitur, seperti pilihan font, gambar, dan bentuk pada proses perancangan.⁴⁶

Secara umum, *Canva* dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan desain grafis seperti pembuatan brosur, kartu ucapan, poster, sertifikat, presentasi, dan infografis, menggunakan gambar dan template yang menarik.⁴⁷ Dengan *Canva*, pengembangan keterampilan kreatif dan pembuatan materi pembelajaran visual serta komunikasi dapat dilakukan dengan mudah dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa, termasuk dengan menyediakan pilihan warna dan animasi yang menarik.

G. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka akan semakin besar minatnya.

Bloom mendefinisikan minat sebagai faktor yang berkaitan dengan sikap individu terhadap pelajaran. Pada usia anak-anak, minat terhadap suatu aktivitas umumnya bersifat sementara dan mudah berubah, meskipun mereka tetap memerlukan berbagai kegiatan untuk dilakukan. Anak cenderung menentukan sendiri aktivitas yang diminati serta lebih memusatkan perhatian pada hal-hal

⁴⁶ L P A Leryan et al., "The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History," 2018, 190–203.

⁴⁷ Yuli Purwati and Linda Perdanawanti, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya," *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)* 1, no. 1 (2019): 42–51.

yang dianggap menarik bagi mereka.⁴⁸ Minat merupakan keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk merasa tertarik terhadap suatu objek atau situasi yang dipandang menyenangkan.

Dalam kegiatan pembelajaran, minat menjadi salah satu aspek psikologis yang sangat berpengaruh terhadap setiap individu. Seseorang yang memiliki minat pada suatu hal akan menunjukkan keterlibatan dan perhatian tanpa adanya unsur paksaan. Minat belajar memiliki peranan penting bagi siswa karena menjadi faktor pendukung keaktifan dalam proses pembelajaran. Siswa dengan tingkat minat belajar yang tinggi cenderung lebih mandiri dan aktif sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil maupun kualitas pembelajaran yang diperoleh.⁴⁹

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan keadaan psikologis yang menimbulkan ketertarikan individu terhadap suatu objek atau situasi yang dipandang menyenangkan, sehingga mendorong seseorang untuk memberikan perhatian dan menentukan tindakan yang berkaitan dengannya. Minat belajar memiliki peranan penting bagi siswa karena menjadi faktor pendorong keaktifan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dengan tingkat minat yang tinggi cenderung lebih mandiri, aktif, serta mampu meningkatkan hasil dan kualitas belajarnya.

⁴⁸ Fauziah, Rosnaningsih, and Azhar, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang."

⁴⁹ Siti Komariyah, Dian Septi Nur Afifah, and Gaguk Resbiantoro, "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa," *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 4, no. 1 (2018).

1. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa, seperti perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan siswa tersebut. Sementara itu, faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar, misalnya perhatian saat proses pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan, dukungan orang tua dalam pembelajaran di rumah, serta fasilitas dan kebutuhan yang dipenuhi oleh orang tua. Faktor lingkungan sekitar juga berperan dalam mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sekolah termasuk dalam faktor eksternal yang berdampak pada proses belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, peran guru sangat penting dalam meningkatkan minat belajar di sekolah. Selain itu, lingkungan keluarga juga berpengaruh, seperti penyediaan fasilitas belajar yang membantu anak lebih bersemangat. Dukungan dan motivasi dari orang tua juga dapat meningkatkan semangat belajar anak serta menumbuhkan kreativitas dalam diri mereka.⁵⁰

Untuk mengetahui minat belajar siswa, perlu dilakukan observasi langsung. Beberapa tanda minat belajar meliputi: siswa fokus saat belajar, teliti dalam menyelesaikan tugas, berinisiatif belajar tanpa perlu disuruh, bersemangat, tertarik pada materi dan guru, antusias dalam pembelajaran, memiliki dorongan belajar yang kuat, serta konsisten dan tepat waktu dalam menyelesaikan tugas.⁵¹

⁵⁰ Rina Dwi Muliani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39.

⁵¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Guilford, minat belajar adalah dorongan psikologis pada siswa untuk melihat sesuatu secara sadar, nyaman, dan disiplin, yang mendorong keterlibatan aktif dan perasaan senang dalam belajar.⁵² Menurut Slameto, minat belajar ini terdiri dari empat unsur utama: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian saat belajar, dan keterlibatan siswa. Indikator minat belajar meliputi unsur-unsur:⁵³

- a. Perasaan Senang: Ditandai dengan siswa yang terus belajar tanpa merasa terpaksa.
- b. Ketertarikan Belajar: Minat muncul ketika seseorang terdorong untuk tertarik pada sesuatu karena aktivitas itu sendiri.
- c. Perhatian Saat Belajar: Perhatian adalah fokus siswa terhadap pelajaran, menyisihkan hal lain, seperti saat diskusi atau mengikuti pembelajaran. Partisipasi dalam Belajar: Ketertarikan pada objek tertentu membuat siswa merasa senang dan bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

H. Pengertian Fiqih

Fiqih secara etimologi mempunyai arti pemahaman yang mendalam dan membutuhkan penerangan potensi akal.⁵⁴ Secara terminologis, Fiqih

⁵² Malida Camalia Nizari Bachas, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VII Di SMP NU Bululawang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022).

⁵³ Mahdalena Mahdalena, "Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 Dan 6 Pada SDN Binuang 4 Da. Kindai, 18 (2), 332–351," *Kindai* 18, no. 2 (2022): 332–51.

⁵⁴ Rachmat Syafe'i, *Ilmu Ushul Fiqh* (Jakarta: Pustaka Setia, 2015), 18.

merupakan bagian dari *syari'ah Islamiyah* yang membahas pengetahuan mengenai hukum-hukum syar'i terkait perbuatan manusia yang telah balig dan berakal sehat (*mukallaf*), serta bersumber dari dalil-dalil yang terperinci. Menurut Prof. Dr. H. Amir Syarifuddin, Fiqih adalah ilmu yang mempelajari hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliah dan diperoleh melalui penggalian berdasarkan dalil-dalil tafsili.

Penggunaan istilah "*syari'ah*" dalam definisi tersebut menunjukkan bahwa Fiqih berkaitan dengan ketentuan yang berasal dari kehendak Allah Swt. Sementara itu, istilah "*amaliah*" menegaskan bahwa kajian Fiqih berfokus pada perilaku lahiriah manusia. Oleh karena itu, persoalan yang tidak bersifat praktis, seperti keimanan atau aqidah, tidak termasuk dalam cakupan pembahasan Fiqih pada uraian ini. Adapun frasa "digali dan ditemukan" mengandung makna bahwa Fiqih merupakan hasil proses pengkajian, penalaran, analisis, dan penetapan hukum. Dengan demikian, Fiqih dipahami sebagai hasil ijtihad para mujtahid terhadap persoalan yang belum dijelaskan secara tegas dalam nash.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa Fiqih dan *syari'ah* memiliki keterkaitan yang sangat erat. Seluruh aktivitas manusia dalam mencapai kehidupan yang baik harus berpedoman pada kehendak Allah Swt. dan Rasulullah saw. Sebagian ketentuan tersebut telah tertulis dalam kitab-Nya yang disebut *syari'ah*. Untuk memahami kehendak Allah terkait amaliah manusia diperlukan pemahaman yang mendalam terhadap *syari'ah* agar hukum-hukum tersebut dapat diterapkan dalam berbagai situasi dan kondisi. Hasil

pemahaman tersebut kemudian dirumuskan menjadi ketentuan yang lebih rinci mengenai amaliah manusia mukalaf yang dikenal dengan istilah Fiqih.⁵⁵

I. Thaharah

1. Pengertian Thaharah

Thaharah menurut bahasa maknanya “bersih” Sedangkan menurut istilah syara’ thaharah adalah bersih dari hadas dan najis. Selain itu thaharah dapat juga diartikan mengerjakan perbuatan yang membolehkan shalat, berupa wudhu, mandi, tayamum dan menghilangkan najis.⁵⁶

Menurut istilah Fiqih, thaharah adalah menghilangkan hadast atau najis yang menghalangi shalat dan ibadah-ibadah sejenisnya dengan air, atau menghilangkan hukumnya (hadas dan najis) dengan tanah.

2. Jenis Thaharah dan Macam-Macam Thaharah

Thaharah secara umum menjadi dua jenis, yaitu thaharah hakiki dan thaharah hukmi:

a. Thaharah Hakiki

Thaharah secara hakiki maksudnya adalah hal-hal yang terkait dengan kebersihan badan, pakain dan tempat shalat dari najis. Boleh dikatakan bahwa thaharah hakiki adalah terbebasnya seseorang dari najis.

Seseorang yang melaksanakan shalat dengan mengenakan pakaian yang terkena noda darah atau air kencing, maka shalatnya dinilai tidak sah. Hal tersebut disebabkan karena dirinya belum terbebas dari najis secara hakiki. Proses penyuciannya berbeda-beda sesuai dengan tingkat

⁵⁵ Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 5.

⁵⁶ H. Moch. Anwar, *Fiqih Islam Tarjamah Matan Taqrib*, (Bandung: PT Alma’arif, 1987), 9.

kenajisan yang ada. Najis ringan dapat disucikan hanya dengan memercikkan air hingga dianggap bersih. Adapun najis berat wajib dibersihkan dengan mencuci sebanyak tujuh kali dan salah satunya menggunakan tanah. Sementara itu, najis pertengahan disucikan dengan mencucinya menggunakan air hingga hilang warna, bau, dan rasa najis tersebut.

b. Thaharah Hukmi

Sedangkan Thaharah hukmi merupakan keadaan suci dari hadats, baik hadats kecil maupun hadats besar (junub). Seseorang yang tertidur dianggap batal wudhunya meskipun secara fisik tidak terdapat najis atau kotoran pada tubuhnya. Oleh karena itu, ia diwajibkan melakukan thaharah kembali melalui wudhu apabila hendak melaksanakan ibadah tertentu, seperti shalat, thawaf, dan ibadah lainnya.

Hal serupa juga berlaku bagi orang yang mengalami keluar mani. Walaupun mani tersebut telah dibersihkan dan pakaian telah diganti dengan yang suci, dirinya tetap belum dinyatakan suci dari hadats besar sebelum melaksanakan mandi janabah. Dengan demikian, thaharah hukmi dapat dipahami sebagai kesucian yang bersifat ritual. Artinya, meskipun tubuh tidak terkena kotoran secara fisik, seseorang tetap dianggap belum suci untuk menjalankan ibadah tertentu. Kesucian hukmi tersebut diperoleh melalui wudhu atau mandi junub.

Secara umum, thaharah dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu thaharah ma'nawiyah dan thaharah hissiyah. Thaharah ma'nawiyah (hati atau rohani), sedangkan thaharah hissiyah (badan atau jasmani):

1) Thaharah ma'nawiyah

Thaharah ma'nawiyah atau thaharah qalbu (hati) merupakan proses penyucian diri dari perbuatan syirik dan maksiat melalui penguatan tauhid serta pelaksanaan amal saleh. Jenis thaharah ini dipandang lebih utama dibandingkan thaharah hissiyah, sebab kesucian lahiriah tidak akan sempurna apabila hati belum berada dalam keadaan suci. Oleh karena itu, setiap muslim perlu membersihkan jiwa dan dirinya dari perilaku syirik, nifak, serta berbagai bentuk kemaksiatan seperti iri hati, kesombongan, dendam, kebencian, riya', dan perbuatan tercela lainnya.

2) Thaharah hissiyah

Thaharah hissiyah atau thaharah badan/jasmani, merupakan cara untuk mensucikan bagian tubuh dari hadast (baik hadats kecil maupun hadats besar), najis dan segala jenis kotoran. Untuk menghilangkan hadats kecil dilakukan dengan cara berwudhu dan untuk menghilangkan hadats besar kita harus mandi besar. Jika dalam kondisi tidak ada air, maka kita boleh melakukan tayammum dengan menggunakan pengganti air yaitu tanah atau debu.

3. Macam-macam Najis dan cara mensucikannya.

Najis adalah suatu benda kotor yang menyebabkan seseorang tidak suci. Najis dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- 1) Najis *Mukhaffafah* (ringan), seperti air kencing bayi laki-laki yang berusia kurang dari 2 tahun dan belum makan apa-apa selain ASI. Sedangkan air kencing bayi perempuan tidak tergolong dalam najis

mukhoffafah, tapi tergolong najis mutawassitoh. Cara mensucikannya najis *mukhaffafah*, hanya dengan memerciki air pada tempat yang terkena najis, memercikkan airnya tidak harus mengalir.

- 2) Najis *Mutawasithoh* (sedang), seperti: muntah-muntahan, tinja/kotoran, darah, nanah, bangkai, manusia/hewan, bangkai, dan minuman yang memabukkan. Najis mutawassitoh dibagi menjadi 2 macam, yaitu:
 - a) Najis *'Ainiyah* yaitu najis yang dapat diketahui dengan indera. Najis ini dapat diketahui warna/bentuknya, baunya atau rasanya. Atau salah satu dari sifat itu nyata adanya. Cara menyucikannya : dicuci dengan air yang mengalir sampai hilang warna dan bentuknya, baunya dan rasanya.
 - b) Najis *Hukmiyah* yaitu najis yang tidak dapat dirasa dengan indera. Najis ini tidak dapat diketahui warna/bentuknya, baunya maupun rasanya, namun kita yakin najis tersebut ada. Seperti percikan air kencing pada sarung dan sudah kering. Walaupun tidak terlihat, tapi kita meyakini sarung itu terkena percikan air kencing. Cara menyucikannya : dicuci dengan air suci yang mengalir, tanpa harus hilang warna/bentuknya, baunya dan rasanya, karena tidak nyata.
- 3) Najis *Mugholazah* (berat), seperti air liur, kotoran anjing dan babi yang mengenai badan, pakaian, atau tempat. Cara mensucikannya: Benda yang terkena najis ini hendaklah dibasuh tujuh kali, dan salah satu diantaranya hendaklah dibasuh dengan air yang dicampur dengan tanah.

4. Wudhu, Tayammum, dan Mandi Besar

Tata cara mengangkat hadats atau mensucikan diri dari hadats ada tiga macam yaitu:

a. Wudhu

Wudhu dilakukan bagi orang yang akan melakukan ibadah sholat, sebab merupakan salah satu dari syarat sahnya sholat yang terdapat dalam firman Allah:

Q.S. Al-Maidah ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ

وَأَمْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى الْكَعْبَيْنِ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki.”

Dan dalam suatu hadits Rosulullah Saw bersabda :

لَا يَقْبَلُ اللَّهُ صَلَاةَ أَحَدِكُمْ إِذَا أَحْدَثَ حَتَّى يَتَوَضَّأَ

Artinya: “Allah tidak akan menerima shalat seseorang jika berhadas, Hingga ia berwudhu” (HR. Bukhari dan Muslim)⁵⁷

1) Syarat-syarat Wudlu’

a) Islam

⁵⁷ Zakiah Drajat, dkk. *Ilmu Fiqh*. (Jakarta: IAIN Jakarta, 1983), 41-49.

- b) Mumayiz
 - c) Tidak berhadad besar
 - d) Air suci mensucikan
 - e) Tidak ada yang menghalangi sampainya air ke kulit
- 2) Rukun Wudhu
- a) Niat
 - b) Membasuh muka
 - c) Membasuh dua tangan sampai siku
 - d) Menyapa sebagian kepala
 - e) Membasuh dua telapak kaki
 - f) Tertib
- 3) Sunah Wudhu
- a) Membaca basmalah
 - b) Membasuh kedua telapak tangan sampai pergelangan sebelum berkumur
 - c) Berkumur
 - d) Memasukkan air ke hidung
 - e) Menyapu seluruh kepala
 - f) Menyapu kedua telinga luar dan dalam
 - g) Menyela-nyela jari kedua tangan dan menyela-nyela jari kedua kaki
 - h) Mendahulukan anggota kanan
 - i) Membasuh setiap anggota tiga kali
 - j) Jangan berbicara

4) Hal-Hal yang Membatalkan Wudhu

- a) Keluar sesuatu dari dua jalan atau salah satunya
- b) Hilang akal
- c) Bersentuhan kulit laki-laki dan perempuan
- d) Menyentuh kemaluan dngan telapak tangan.
- e) Tidur.

2) Tayammum

Tayamum menurut bahasa artinya “menuju” sedangkan menurut pengertian syara’ tayamum ialah menuju kepada tanah untuk menyapukan dua tangan dengan niat agar dapat mengerjakan sembahyang.

Adapun dasar di syari’atkannya tayamum ialah Al-Qur’an surat an-nisa’ ayat 43:⁵⁸

فَلَمْ يَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا فَامْسَحُوا بِوُجُوهِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ

Artinya: “Kemudian kalian tidak mendapatkan air, maka bertayammumlah dengan tanah yang baik (suci). Usaplah wajah dan tangan kalian”.

1) Syarat-syarat Tayamum :

- a) Telah masuk waktu sholat
- b) Memakai tanah berdebu yang bersih (harus suci)
- c) Memenuhi alasan atau sebab melakukan tayammum
- d) Sudah berupaya / berusaha mencari air namun tidak ketemu
- e) Tidak haid maupun nifas bagi wanita (perempuan)

⁵⁸ Zakiah Drajat, dkk. *Ilmu Fiqh*. (Jakarta: IAIN Jakarta, 1983), 71.

- f) Menghilangkan najis yang melekat pada tubuh.
- 2) Rukun-rukun Tayamum :
- a) Diawali dengan niat
 - b) Meletakkan kedua tangan di atas tempat yang mengandung debu
 - c) Menyapu muka dan kedua tangan.
- 3) Sunah-sunah Tayamum :
- a) Membaca basmalah
 - b) Menghadap kiblat
 - c) Menghembus tanah dari dua tapak tangan supaya tanah yang di atas tangan itu menjadi tipis
 - d) Mendahulukan yang kanan dari pada yang kiri
 - e) Membaca kedua kalimat syahadat sesudah selesai tayamum.⁵⁹
- 3) Mandi Besar

Mandi besar atau mandi wajib adalah mandi dengan cara tertentu untuk menghilangkan hadats besar, hal ini berdasarkan dalam firman Allah SWT. surat Al-Maidah ayat 6:

وَإِنْ كُنْتُمْ جُنُبًا فَاطَّهَّرُوا

Artinya: "Jika kalian dalam keadaan junub, maka mandilah".

- 1) Syarat-Syarat mandi besar:
- a) Beragama islam
 - b) Sudah tammyiz
 - c) Bersih dari haid dan nifas

⁵⁹ Jaih Mubarak, *Modifikasi Hukum Islam: Studi Tentang Qawl Qadim Dan Qawl Jadid* (RajaGrafindo, 2002).

- d) Bersih dari sesuatu yang menghalangi sampainya air pada seluruh anggota tubuh seperti cat, lilin dan sebagainya
 - e) Pada anggota tubuh harus tidak ada sesuatu yang bisa merubah sifat air untuk mandi seperti minyak wangi dan lainnya
 - f) Harus mengerti bahwa mandi besar hukumnya fardhu (wajib)
 - g) Salah satu dari rukun-rukun mandi tidak boleh di I'tikadkan sunnah
 - h) Air yang digunakan harus suci dan mensucikan⁶⁰
- 2) Rukun Mandi besar :
- a) Niat (bersamaan dengan membasuh permulaan anggota tubuh).
 - b) Membasuh air dengan tata keseluruhan tubuh, yakni dari ujung rambut sampai ujung kaki.⁶¹
- 3) Sunah-Sunah Mandi Besar :
- a) Mulai dari mencuci kedua tangan hingga dua kali
 - b) Kemudian membasuh kemaluan
 - c) Lalu berwudhu secara sempurna seperti halnya wudhu buat sholat. Dan ia boleh menangguhkan membasuh kedua kaki sampai selesai mandi, bila ia mandi itu pasutembaga dll.
 - d) Kemudian menuangkan air ke atas kepala sebanyak tiga kali sambil menyela-nyela rambut agar air sampai membasahi urat-uratnya.

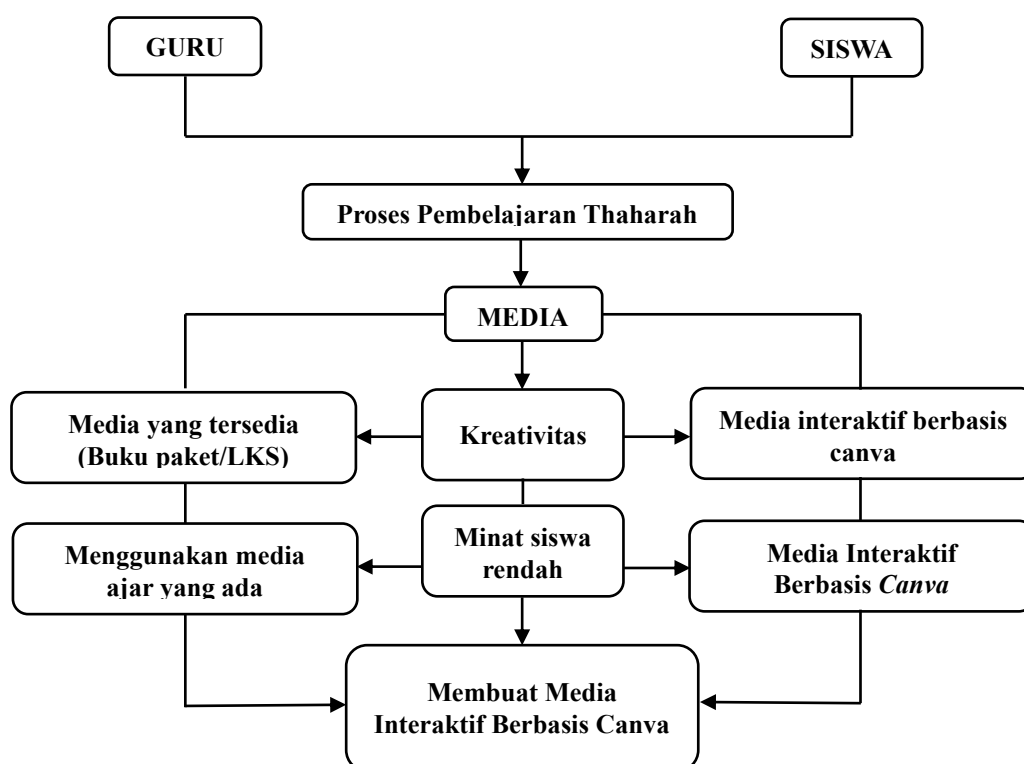
⁶⁰ Dainuri Muhamad, *"Kajian Kitab Kuning Terhadap Ajaran Islam"* (Sinar Jaya, Magelang, 1996).

⁶¹ Hassan Saleh and Hasan Shohibi, *"Kajian Fiqh Nabawi Dan Fiqh Kontemporer"* (Rajawali Pers, 2008).

- e) Lalu mengalirkan air keseluruh badan dimulai sebelah kanan lalu sebelah kiri tanpa mengabaikan dua ketiak, bagian dalam telinga, pusar dan jari-jari kaki serta mengasah anggota tubuh yang dapat digosok.⁶²

J. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



⁶² M Hasbi Ash Shiddieqy, *Hukum-Hukum Fiqah Islam* (Pustaka Aman Press, 1980).

K. Alur Penelitian

Bagan 2.2 Alur Penelitian

