

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin *medius*, yang bermakna “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Sementara dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau saluran yang mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, 2016). Media adalah segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pemberi pesan kepada penerima, baik sebagai alat komunikasi, bantuan dalam menyampaikan pesan, maupun sebagai cara untuk menghubungkan seseorang dengan informasi (Yaumi, 2018).

Pagarra H & Syawaludin (2022) menyatakan bahwa segala bentuk sarana yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah dan menjadikan pembelajaran lebih efektif disebut sebagai media pembelajaran. Pengertian lain telah dikemukakan pula oleh Miarso dalam Sumantri (2015) ia menjelaskan bahwa "Media mencakup segala hal yang berfungsi mempermudah dan mendorong proses belajar siswa", artinya, media

dapat membantu meningkatkan semangat dan perhatian siswa dalam belajar.

Dengan melihat penjelasan sebelumnya, media pembelajaran mencakup berbagai sarana yang digunakan dalam proses penyampaian materi untuk membantu siswa belajar secara lebih efektif. Dengan memanfaatkan media, guru dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir dan perasaannya untuk mendukung keberhasilan belajar. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menambah wawasan, membentuk sikap, atau membantu mengembangkan keterampilan tertentu.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Nurita (2018), meliputi hal-hal berikut:

- 1) Dengan adanya media pembelajaran, guru terbantu dalam menyusun materi secara teratur dan menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkualitas.
- 2) Membantu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, sehingga mereka bisa berpikir lebih baik, menganalisis materi dengan baik, belajar dalam suasana yang menyenangkan, dan lebih mudah memahami pelajaran.

Dalam Cahyadi (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat diantaranya:

- 1) Mampu membangkitkan minat dan semangat siswa, sekaligus memusatkan perhatian mereka pada materi yang disampaikan.
- 2) Melalui penggunaan media, materi yang awalnya abstrak dapat disajikan secara konkret, sehingga siswa lebih mudah memahaminya dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa tidak mudah merasa bosan karena metode pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja.
- 4) Melalui penggunaan media, pembelajaran menjadi lebih interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan seperti observasi, praktik, eksperimen, maupun simulasi.

Merujuk pada pendapat beberapa ahli yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, yakni:

- 1) Media pembelajaran bisa membuat penyampaian materi dan informasi jadi lebih jelas, sehingga proses belajar mengajar di kelas berjalan lebih lancar dan hasil belajar siswa meningkat.

- 2) Media juga bisa menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.
- 3) Media memudahkan siswa belajar meskipun ada batasan seperti waktu, tempat, atau kemampuan indera.
- 4) Dengan bantuan media, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang serupa bagi seluruh siswa, terutama dalam memahami kejadian-kejadian yang terjadi di sekitar mereka.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Wina Sanjaya dalam Iqhni (2018) menyampaikan beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya mencakup :

1) Fungsi komunikatif

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai penghubung atau jembatan yang memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih baik.

2) Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Dalam mengembangkan media, tidak hanya memperhatikan tampilan yang menarik, tetapi juga

bagaimana media tersebut bisa membantu siswa lebih mudah memahami materi, sehingga semangat belajarnya pun meningkat.

3) Fungsi kebermanaknaan

Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menambah informasi berupa data dan fakta sebagai bagian dari kemampuan berpikir tingkat dasar. Lebih dari itu, media juga bisa membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan menciptakan sesuatu, serta dapat mendukung perkembangan sikap dan keterampilan mereka.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan semua siswa bisa memahami informasi dengan cara yang sama, sehingga mereka memiliki pemahaman yang seragam terhadap materi dalam pembelajaran.

5) Fungsi individualitas

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa, karena setiap siswa memiliki minat dan cara belajar yang berbeda-beda..

Levie & Lentz dalam Iqhni (2018) menyebutkan media visula memiliki empat fungsi utama, diantaranya:

1) Perhatian (atensi)

Melalui fungsi atensinya, media visual berperan membangkitkan minat siswa dan mengarahkan fokus mereka pada informasi yang disampaikan lewat gambar atau ilustrasi.

2) Emosional (afektif)

Fungsi ini terlihat dari rasa senang dan keterlibatan siswa saat mempelajari atau membaca materi yang dilengkapi gambar. Ilustrasi atau simbol visual mampu membangkitkan emosi positif dan membentuk sikap siswa terhadap pembelajaran.

3) Pemahaman (kognitif)

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gambar atau simbol visual mampu meningkatkan pemahaman siswa serta mempermudah mereka mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya.

4) Penyeimbang (kompensatoris)

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pemahaman bagi siswa yang kurang cepat menangkap materi melalui bacaan atau penjelasan verbal.

d. Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar, yang umumnya dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yakni:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang penyerapannya dilakukan melalui indera penglihatan. Guru sering memanfaatkan jenis media ini untuk mendukung dan memperjelas penyampaian materi kepada siswa. Media visual dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*projected visuals*). Media yang dapat diproyeksikan dapat berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion picture*).

2) Media Audio

Media audio adalah media yang menyalurkan pesan dalam bentuk suara dan diterima melalui indera pendengaran. Penggunaan media ini dapat memicu daya pikir, membangkitkan emosi, menarik perhatian, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Contohnya antara lain rekaman suara dan siaran radio, yang sering dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Media audio-visual merupakan perpaduan antara unsur suara dan gambar. Kombinasi kedua elemen ini mampu menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dalam kondisi tertentu, media ini bahkan dapat mengambil alih peran guru dalam memberikan penjelasan, sementara guru berperan sebagai pendamping atau fasilitator. Contoh media audio-visual antara lain video atau program televisi pembelajaran, video instruksional, serta slide bersuara (Mahmud Nursalam, 2017).

2. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut Hunt dalam Tarigan (2018:143) *“Picture books make use of the complex relationship between text and images, where words can complement, contradict, expand upon, echo, or interpret the illustrations, and vice versa”* menjelaskan bahwa buku cerita bergambar memiliki hubungan yang kuat dan saling melengkapi antara tulisan, gambar, dan elemen lainnya. Sebagai media pembelajaran, buku ini mampu menggabungkan teks dan gambar untuk saling mendukung,

memperjelas, bahkan memberikan makna tambahan dalam proses belajar.

Semua itu digunakan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Faizah, buku cerita bergambar adalah cerita yang disampaikan dengan bahasa yang ringan dan santai, mirip seperti percakapan sehari-hari, serta dilengkapi dengan gambar untuk menyampaikan ide atau pesan tertentu (Suryaningsih & Fatmawati, 2017).

Menurut Elizabeth Kennedy, buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu media visual yang dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran untuk mendorong minat baca siswa. Bahasa yang digunakan cenderung sederhana dan hangat, menyerupai percakapan sehari-hari, sedangkan ilustrasi memegang peran penting dalam mengungkapkan pesan atau gagasan cerita. Adapun Rothkei dalam Aprianti berpendapat bahwa buku cerita bergambar menyampaikan pesan melalui perpaduan gambar dan teks, yang keduanya merupakan unsur pokok dalam membangun sebuah cerita (Krissandi & Dkk, 2018).

Dari berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah

media pembelajaran yang mengintegrasikan teks dan ilustrasi dalam bentuk visual, sehingga pesan, gagasan, atau informasi dapat disampaikan secara menarik dan lebih mudah dipahami siswa.

b. Ciri-ciri Buku Cerita Bergambar

Menurut Anitah dalam Daifahnti (2016) cerita bergambar yang baik memiliki ciri-ciri yang mencakup unsur-unsur berikut ini:

- 1) Buku cerita bergambar dirancang sesuai dengan tahapan usia dan perkembangan siswa SD/MI.
- 2) Buku cerita bergambar berperan dalam mendorong dan meningkatkan minat baca siswa SD/MI.
- 3) Penyajiannya bersifat sederhana dan mudah dipahami, berkat adanya gambar yang mempermudah siswa menangkap inti cerita.
- 4) Buku cerita bergambar bersifat realistis, artinya gambar-gambar di dalamnya dibuat menyerupai benda aslinya atau sesuai dengan kenyataan. Karena itu, penting untuk memperhatikan ukuran dan bentuk gambar. Buku ini juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat diakses secara langsung oleh siswa, baik untuk dilihat maupun disentuh.

c. Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar

Mitchell dalam Nurgiantoro (2019) menyebutkan fungsi dan manfaat penting buku cerita bergambar dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Membantu siswa menyadari keberadaan diri mereka dalam konteks sosial dan lingkungan di sekitarnya.
2. Membimbing siswa untuk mengenal orang lain, membangun hubungan sosial, serta memahami perasaan diri dan orang lain.
3. Mengajarkan siswa untuk menghargai nilai keindahan melalui cerita dan ilustrasi yang menarik perhatian.

Media ini membantu siswa mengasah kemampuan membaca sekaligus memperluas pengetahuan melalui cerita yang disajikan. Buku cerita bergambar memungkinkan siswa mempelajari lingkungan sekitarnya, membangun pemahaman terhadap sesama, dan menumbuhkan sikap menghargai keindahan. Dengan demikian, keberadaannya sebagai sumber bacaan sangat penting untuk menunjang pengembangan potensi siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika.

d. Standar dalam Memilih Buku Cerita Bergambar

Pemilihan buku cerita bergambar yang tepat sebagai bahan bacaan dapat mendorong peningkatan minat baca siswa, khususnya pada jenjang SD/MI. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menentukan buku cerita bergambar yang berkualitas antara lain:

- 1) Biasanya terdiri dari kombinasi teks dan gambar atau ilustrasi.
- 2) Untuk siswa kelas rendah SD (kelas I–III), cerita ditulis dengan huruf kecil dan ukuran font yang lebih besar agar mudah dibaca.
- 3) Ceritanya singkat, jelas, dan sederhana.
- 4) Isi cerita mengandung nilai-nilai pendidikan serta menambah wawasan siswa.
- 5) Tokoh dalam cerita memberikan contoh perilaku yang baik bagi siswa.
- 6) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sederhana.
- 7) Alur cerita dan imajinasi disesuaikan dengan pemahaman dan pengalaman siswa. (Fitriani, 2019)

Dalam buku cerita bergambar, ilustrasi digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual mengenai suatu objek atau permasalahan. Setiap

gambar tidak selalu disusun secara berurutan untuk membentuk alur cerita, melainkan mewakili karakter, objek, atau nilai tertentu secara mandiri. Ilustrasi dalam buku ini berperan menggambarkan tokoh, latar, dan peristiwa yang membentuk jalan cerita. Kombinasi warna dan gradasi juga memperkuat penyampaian pesan visual dalam cerita tersebut (Hidayah, 2015).

Oleh sebab itu, guru perlu mempertimbangkan berbagai hal dalam memilih buku cerita bergambar yang berkualitas, dengan memperhatikan kemudahan pemahaman teks, daya tarik isi cerita, serta desain buku yang menarik untuk menarik perhatian siswa.

e. Manfaat Buku Cerita Bergambar

Penggunaan buku ini memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

- 1) Buku cerita bergambar dapat meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa dalam belajar.
- 2) Gambar-gambar dalam buku cerita bisa merangsang dan memperluas imajinasi siswa.
- 3) Buku cerita bergambar membantu menumbuhkan kebiasaan dan kesukaan membaca pada siswa.

- 4) Buku cerita bergambar dapat membantu membentuk sikap baik pada siswa karena mengandung pesan-pesan positif. (Suryaningsih & Fatmawati, 2017)

Manfaat lain membaca buku cerita bergambar bagi peserta didik adalah dapat membangkitkan semangat belajar, menstimulasi daya imajinasi, menumbuhkan minat baca, serta menanamkan nilai-nilai positif yang dapat diaplikasikan dalam aktivitas sehari-hari, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah.

3. Pendidikan Karakter

Kata karakter berasal dari bahasa Yunani atau dalam bahasa Latin dikenal dengan *charassein*, yang berarti "membentuk atau mengukir pola yang bersifat permanen dan tidak mudah hilang." Karakter merupakan perpaduan dari berbagai sifat dan kebiasaan manusia yang bersifat konsisten, sehingga menjadi ciri khas yang membedakan seseorang dengan orang lain (Putri, 2018: 41).

Sejalan dengan hal tersebut, sebagaimana yang dikutip dari pemikiran Imam al-Ghazali (2021: 7) menjelaskan bahwa karakter adalah sifat bawaan yang tertanam dalam jiwa, yang mendorong seseorang bertindak secara alami tanpa memerlukan pertimbangan rasional.

Karakter mencerminkan keadaan batin, nilai moral, dan budi pekerti yang menjadi ciri khas individu atau kelompok. Proses pembentukan karakter bukanlah sesuatu yang instan, melainkan membutuhkan kesabaran, pembiasaan, serta pengulangan secara terus-menerus.

Pendidikan berperan sebagai salah satu media untuk mengembangkan pengetahuan, agar bangsa dapat meraih cita-cita di masa depan. Tujuan akhirnya adalah untuk membawa kesejahteraan bagi seluruh lapisan masyarakat, tanpa membedakan golongan (Asyari, dkk., 2021). Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas sehingga memiliki peluang untuk mendapatkan pekerjaan yang layak demi memenuhi kebutuhan hidupnya.

Pendidikan, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan mencakup pengembangan aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Karakter merupakan salah satu elemen krusial yang dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Pendidikan adalah fondasi

utama dalam kehidupan manusia yang tak dapat diabaikan karena menjadi kebutuhan esensial untuk pengembangan diri dan masyarakat. Setiap proses pendidikan harus memiliki tujuan yang jelas dan terukur.

Pendidikan karakter adalah proses pembentukan sikap dan nilai moral yang menekankan pengembangan kepribadian dan etika. Melalui pendidikan ini, siswa didorong untuk mampu membedakan antara benar dan salah, menerapkan kebiasaan positif, menyebarkan perilaku baik, serta menghindari tindakan yang dapat membahayakan diri sendiri maupun orang lain (Saepudin, 2018: 12).

Pendidikan karakter merupakan salah satu langkah dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan, baik melalui pendekatan tradisional maupun melalui metode yang bersifat inovatif (Anggraeni & Haryanto, 2022: 490). Pendidikan karakter diarahkan untuk mengembangkan pribadi yang berintegritas, menjalankan sikap dan tindakan sesuai dengan nilai-nilai luhur dan aturan yang diterima dalam masyarakat. Agar tujuan ini tercapai, pendidikan karakter melibatkan berbagai elemen kunci yang saling mendukung dalam proses pembentukannya.

Dari pandangan tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan karakter adalah suatu proses yang dirancang

secara sistematis dan dilaksanakan dengan teratur agar peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai perilaku manusia yang mencakup hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan sekitar, dan bangsa. Nilai-nilai tersebut diwujudkan melalui pemikiran, sikap, perasaan, tutur kata, serta tindakan yang berlandaskan norma agama, peraturan hukum, adat istiadat, budaya, dan tata krama.

4. Gerakan “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat”

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) telah menggagas Gerakan “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” sebagai langkah strategis dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia. Gerakan ini bertujuan menanamkan kebiasaan positif sejak dini agar anak tumbuh menjadi pribadi yang sehat, cerdas, tangguh, dan berdaya saing (Kebumenkab, 2025).

Ada 7 kebiasaan utama yang diperkenalkan dalam gerakan ini, yakni bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat.

a. Bangun pagi

Kebiasaan pertama dalam gerakan “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” adalah bangun pagi. Dengan membiasakan bangun pagi, anak-anak

dapat melatih disiplin dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Selain itu, bangun pagi juga membantu mereka mengendalikan diri dan menjaga keseimbangan antara fisik dan jiwa. Kebiasaan ini diharapkan dapat mendukung kesuksesan mereka di masa depan.

b. Beribadah

Selanjutnya adalah kebiasaan beribadah. Ibadah adalah kewajiban bagi setiap pemeluk agama dan menjadi dasar penting dalam membentuk karakter positif pada anak. Selain untuk mendekatkan diri kepada Tuhan, beribadah juga membantu meningkatkan nilai-nilai dalam diri anak, seperti etika, spiritualitas, moral, sosial, dan pemahaman akan tujuan hidup.

c. Berolahraga

Kebiasaan penting lainnya dalam gerakan ini adalah makan makanan sehat dan bergizi. Hal ini berkaitan dengan kebutuhan tubuh anak akan nutrisi yang seimbang. Dengan rutin mengonsumsi makanan sehat setiap hari, diharapkan dapat menjadi investasi jangka panjang untuk menjaga kesehatan fisik mereka. Selain itu, makan sehat juga membantu mengoptimalkan kemampuan tubuh dan pikiran anak.

d. Makan sehat dan bergizi

Penting bagi anak-anak untuk membiasakan diri mengonsumsi makanan bernutrisi lengkap agar mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal. Asupan sehat biasanya mencakup kombinasi seimbang dari sayur-sayuran, buah-buahan, sumber protein, karbohidrat, serta lemak baik.

Kebiasaan mengonsumsi makanan bergizi secara rutin memberikan energi yang dibutuhkan anak untuk menjalani berbagai aktivitas, sekaligus memperkuat imunitas tubuh agar lebih kebal terhadap berbagai penyakit. Nutrisi yang tepat juga berperan penting dalam menunjang pertumbuhan fisik dan fungsi otak, sehingga anak dapat belajar dengan lebih konsentrasi dan semangat.

e. Gemar belajar

Belajar merupakan kebiasaan baik yang sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak-anak sejak usia dini. Oleh karena itu, gemar belajar dimasukkan sebagai salah satu kebiasaan utama dalam gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Dengan membiasakan gemar belajar, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka secara optimal.

Selain itu, kebiasaan ini juga membantu pertumbuhan pribadi mereka, memperluas wawasan serta pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan empati terhadap orang lain. Dengan begitu, gemar belajar bukan hanya meningkatkan kecerdasan akademis, tetapi juga membentuk karakter yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

f. Bermasyarakat

Selain membiasakan hal-hal yang berkaitan dengan diri sendiri, anak-anak juga perlu diajarkan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya. Karena itu, kebiasaan bermasyarakat menjadi salah satu bagian dari gerakan ini.

Melalui kebiasaan bermasyarakat, anak-anak bisa ikut serta dalam berbagai kegiatan sosial, budaya, dan lingkungan. Mereka juga akan belajar nilai-nilai seperti gotong royong, saling menghargai, adil terhadap sesama, dan peduli terhadap lingkungan sekitar.

g. Tidur cepat

Gerakan “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” ditutup dengan kebiasaan tidur cepat. Artinya, anak-anak diajarkan untuk tidur malam tepat waktu. Dengan tidur lebih awal, diharapkan mereka bisa

bangun pagi dan mendapatkan waktu istirahat yang cukup sesuai dengan kebutuhan tubuhnya.

5. **Gemar Belajar**

Gemar belajar terdiri dari dua kata, yaitu gemar dan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, gemar berarti “sangat suka”, sedangkan belajar adalah usaha untuk mendapatkan ilmu, keterampilan, atau mengubah sikap dan perilaku.

Jadi, gemar belajar adalah sikap seseorang yang suka dan bersemangat untuk terus belajar. Orang yang gemar belajar biasanya punya rasa ingin tahu yang tinggi, semangat untuk menjadi lebih baik, dan memanfaatkan setiap kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan baru. Kebiasaan ini bisa dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah, seperti belajar dari pengalaman, membaca, atau melakukan kegiatan yang bermanfaat. Adapun ciri-ciri orang yang gemar belajar yakni :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
 - 2) Menyukai tantangan dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan
 - 3) Selalu mencari informasi baru dan relevan
 - 4) Menikmati proses belajar, bukan hanya hasilnya
- (Kemendikbud, 2017)

Sedangkan manfaat dari gemar belajar diantaranya adalah:

- 1) Meningkatkan wawasan dan pengetahuan
- 2) Meningkatkan prestasi belajar dan kompetensi diri
- 3) Menumbuhkan sikap mandiri dan tanggung jawab
- 4) Memicu kreativitas dan daya pikir kritis
- 5) Membentuk pribadi yang adaptif dan inovatif

6. Canva

Canva adalah sebuah aplikasi desain berbasis web yang menyediakan berbagai alat dan template untuk membuat berbagai jenis karya visual. Dengan Canva, pengguna dapat dengan mudah membuat desain seperti: presentasi, resume, spanduk, pamflet, selebaran, infografis, logo, kartu nama, kartu ucapan, kartu pos, sampul buku, thumbnail YouTube, cerita Instagram, postingan media sosial, hingga latar belakang untuk berbagai keperluan. Canva juga memiliki fitur pengeditan foto dan tata letak desain yang sangat praktis untuk pemula maupun profesional (Tanjung & Faiza, 2019).

Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat gambar atau desain secara visual. Penggunaan Canva dapat membantu meningkatkan daya imajinasi dalam merancang spanduk, presentasi, dan berbagai bentuk konten visual lainnya. Aplikasi ini menyediakan beragam gambar, template siap pakai, serta pilihan huruf dan garis yang bervariasi. Semua fitur ini sangat mendukung pengguna dalam menuangkan ide-ide

kreatif ke dalam desain yang menarik dan mudah dibuat (Sholeh et al., 2020).

Canva sebagai alat desain media pembelajaran menawarkan peluang untuk menciptakan materi yang kreatif, memikat perhatian, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Lestari, 2022).

Canva tersedia dalam versi gratis dan berbayar. Aplikasi ini berbasis online sehingga mudah digunakan, termasuk untuk merancang media pembelajaran. Karena berbasis internet, Canva dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta sangat membantu dalam membuat berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan kreatif (Rahmatullah dkk, 2020). Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti membuat wallpaper, mengedit foto, mendesain poster, brosur, presentasi, video, dan masih banyak lagi. Beragam fitur tersebut sangat membantu dalam proses desain dan pengeditan secara praktis dan efisien.

Canva memiliki sejumlah kelebihan, antara lain:

- a. Menyediakan beragam template kreatif, desain tata letak, animasi, dan fitur penomoran halaman yang intuitif dan mudah digunakan.
- b. Memfasilitasi guru dalam mengembangkan ide dan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran

melalui fitur-fitur yang variatif dan fleksibel untuk dikombinasikan.

- c. Membuat media pembelajaran dengan Canva dapat menghemat waktu, karena banyak desain yang sudah siap pakai dan bisa langsung disesuaikan.
- d. Materi pembelajaran yang dibuat melalui Canva dapat diakses ulang oleh siswa untuk membantu mereka memahami pelajaran secara lebih mendalam.
- e. Canva menghasilkan tampilan visual yang menarik dan mendukung hasil cetakan yang optimal, karena ukuran cetaknya dapat diatur dengan mudah.
- f. Guru bisa berkolaborasi dengan rekan guru lainnya melalui fitur grup di Canva, sehingga memungkinkan kerja sama dalam membuat media pembelajaran.
- g. Karena berbasis online, Canva memungkinkan pembuatan media pembelajaran kapan saja dan di mana saja, baik menggunakan komputer maupun perangkat ponsel.
- h. Untuk fitur animasi lanjutan, pengguna perlu berlangganan menggunakan kartu kredit. Namun, media yang sudah dibuat bisa diunduh dalam berbagai format seperti PDF atau JPG, dan bisa dipakai bersama dengan aplikasi lain seperti PowerPoint untuk presentasi (Tanjung & Faiza, 2019)

Meskipun aplikasi Canva memiliki berbagai kelebihan yang memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran maupun desain visual lainnya, namun aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan. Beberapa pendapat menyebutkan bahwa kekurangan canva antara lain sebagai berikut:

- a. Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil. Jika tidak ada jaringan internet atau perangkat (seperti laptop atau ponsel) tidak terhubung ke internet, maka aplikasi Canva tidak bisa diakses atau digunakan untuk membuat desain.
- b. Beberapa elemen di Canva bersifat berbayar, seperti template, stiker, font, atau ilustrasi tertentu. Namun, hal ini bukanlah kendala besar karena Canva juga menyediakan banyak pilihan desain gratis yang menarik. Yang terpenting adalah bagaimana pengguna dapat memanfaatkan kreativitasnya untuk menghasilkan desain yang menarik dengan apa yang tersedia.
- c. Terkadang desain yang digunakan bisa mirip dengan desain orang lain, baik dari segi format, gambar, maupun warna. Namun hal ini juga bukan masalah besar, karena pengguna tetap bisa memilih dan mengubah desain sesuai dengan kebutuhan dan selera masing-masing (Pelangi, 2020).

7. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu dorongan batin yang kuat terhadap sesuatu, berupa gairah dan keinginan untuk memperhatikannya. Lalu menurut Santrock dalam Achru (2019) minat adalah suatu dorongan yang membuat seseorang bersemangat, memiliki arah, dan bersikap tekun dalam bertindak. Minat ini terdiri dari dua aspek utama, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Pada aspek kognitif, minat muncul karena adanya pengetahuan, pemahaman, atau konsep yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Sedangkan pada aspek afektif, minat berkaitan dengan perasaan atau emosi seseorang terhadap suatu hal, yang tercermin dari bagaimana ia menilai dan memilih aktivitas yang disukainya.

Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri individu yang mengajak mereka aktif dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan wawasan, kemampuan, dan pengalaman. Motivasi ini muncul dari keinginan untuk mengeksplorasi dan memahami hal-hal baru, yang pada akhirnya membuat siswa lebih bersemangat dan konsisten dalam belajar.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan

dorongan batin siswa yang membuat mereka termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat berbagai hal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa menurut Fuad (2016) diantaranya:

1. Faktor dari dalam atau internal diantaranya:
 - a) Faktor fisik meliputi kesehatan tubuh siswa dan kebugaran jasmani yang baik, karena kondisi tubuh yang sehat sangat menunjang keberhasilan dalam proses belajar.
 - b) Faktor psikologis mencakup berbagai hal seperti perhatian, kemampuan mengamati, daya ingat, tanggapan, bakat, minat, dan kemampuan berpikir, yang semuanya berperan penting dalam mendorong keberhasilan belajar siswa.
2. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa diantaranya :
 - a) Peran keluarga sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar anak, karena keluarga merupakan lingkungan pertama tempat anak belajar. Pendekatan dan bimbingan orang tua dapat membantu

meningkatkan motivasi belajar anak secara signifikan.

- b) Lingkungan sekolah juga sangat berpengaruh. Faktor-faktor di sekolah yang mendukung minat belajar antara lain cara guru mengajar, isi pelajaran (kurikulum), fasilitas belajar, media pembelajaran, guru dan staf yang mendukung, serta kegiatan di luar pelajaran.
- c) Faktor lingkungan sekitar, seperti pergaulan dengan teman, keterlibatan dalam kegiatan komunitas, dan suasana tempat tinggal, juga memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa.
- d) Kegiatan di luar sekolah penting untuk menyeimbangkan aktivitas belajar. Misalnya, dengan ikut dalam kegiatan karang taruna, siswa bisa belajar bekerja sama dan berorganisasi.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Septiani, dkk (2020) minat belajar yang tinggi pada siswa dapat dikenali melalui perilaku mereka dalam proses pembelajaran, baik saat di kelas maupun di rumah. Beberapa tanda yang mencerminkan minat belajar siswa yang baik telah

diidentifikasi oleh para ahli. Empat indikator utama minat belajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Rasa senang terhadap kegiatan belajar, ditandai dengan keinginan siswa untuk terus mempelajari materi yang disukainya tanpa merasa terpaksa atau dipaksa.
2. Ketertarikan siswa, yaitu dorongan dari dalam diri yang membuat peserta didik merasa tertarik terhadap seseorang, benda, aktivitas tertentu, atau pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
3. Perhatian siswa, merujuk pada kemampuan untuk fokus dan memusatkan pikiran terhadap hal-hal yang sedang dipelajari, baik dalam bentuk pengamatan maupun pemahaman.
4. Keterlibatan aktif siswa, yakni partisipasi langsung siswa dalam kegiatan belajar yang menunjukkan adanya antusiasme, rasa senang, dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

8. Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah

a. Operasi Perkalian Bilangan Cacah

Operasi perkalian pada bilangan cacah dapat dipahami sebagai bentuk penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Oleh karena itu, sebelum

memahami konsep perkalian, siswa perlu menguasai keterampilan dasar dalam melakukan penjumlahan. Dalam hal ini, perkalian $a \times b$ berarti menjumlahkan bilangan b sebanyak a kali. Jadi

$$a \times b = b + b + \underbrace{b + \dots + b}_{\text{sebanyak } a}$$

Contohnya $2 \times 3 = 3 + 3 = 6$ dan $5 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$

b. Operasi Pembagian Bilangan Cacah

Operasi pembagian merupakan kebalikan dari operasi perkalian. Pernyataan $a \div b = c$ memiliki arti yang sama dengan $a = b \times c$. Artinya, dalam pembagian $a \div b$, kita mencari bilangan cacah c yang apabila dikalikan dengan b , hasilnya adalah a . Selain itu, pembagian juga bisa dipahami sebagai proses pengurangan yang dilakukan secara berulang. Misalnya, $a \div b = c$ berarti kita mengurangi b dari a sebanyak c kali hingga hasilnya menjadi nol. (Aras, 2016:55-64)

c. Indikator perkalian dan pembagian bilangan cacah

Indikator keberhasilan dalam operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah meliputi:

- 1) Memahami pengertian dan prinsip dasar perkalian serta pembagian bilangan cacah.

- 2) Mampu menguraikan langkah-langkah dalam melakukan operasi perkalian dan pembagian.
- 3) Melakukan perhitungan perkalian dan pembagian bilangan cacah dengan tepat.
- 4) Menggunakan konsep perkalian dan pembagian untuk menyelesaikan persoalan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

9. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Matematika

Buku cerita bergambar matematika adalah media pembelajaran berbasis visual yang menggabungkan unsur teks dan ilustrasi secara menarik, sehingga dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Buku cerita yang dikembangkan diintegrasikan dengan salah satu pendidikan karakter yang diambil dari program yang diluncurkan oleh Kemedikdasmen yakni karakter gemar belajar.

Pemilihan kata dan bahasa disesuaikan dengan tingkat bahasa anak Sekolah Dasar, dan gambar yang ditampilkan dibuat semenarik mungkin agar siswa senang dan tertarik untuk membacanya. Alur cerita diadaptasi dari kegiatan sehari-hari anak Sekolah Dasar pada umumnya, mulai dari sekolah, bermain, hingga belajar saat malam hari. Isi materi dalam buku ini membahas tentang operasi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

Karakter utama dalam buku ini adalah Ifah, seorang siswi sekolah dasar yang merepresentasikan nilai-nilai karakter anak Indonesia hebat. Kisahnya dimulai dari kebiasaan tidur lebih awal, bangun pagi, melaksanakan ibadah, mengonsumsi makanan sehat dan bergizi, memiliki semangat belajar yang tinggi, aktif dalam kegiatan sosial, hingga rutin berolahraga di sore hari.

Salah satu karakter yang menonjol dari Ifah adalah karakter gemar belajarnya. Meskipun akademik Ifah tidak terlalu bagus, namun berkat karakter gemar belajar yang dimiliki Ifah dia bisa menguasai materi pelajaran. Adapun ciri-ciri dari karakter gemar belajar yang dimiliki Ifah ditampilkan dalam buku cerita ini, diantaranya:

a. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Ciri ini ditampilkan pada saat kegiatan pembelajaran hampir berakhir, terlihat bahwa Ifah aktif bertanya tentang materi yang belum ia ketahui.

b. Menyukai tantangan dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan

Ciri ini ditampilkan pada saat Ifah dan teman-teman sedang mengikuti permainan angka di taman sekolah. Meskipun Ifah ragu, namun Ifah masih menerima tantangan yang diberikan oleh Bu Fafa. Ifah terus mencoba untuk menjawab, tapi selalu didahulukan oleh Winda, hingga akhirnya Ifah

mengungkapkan kekesalannya dan kemudian Ifah diberi kesempatan untuk menjawab soal pada pos terakhir. Di pos terakhir soal yang diberikan adalah soal yang belum terlalu dikuasai oleh Ifah, namun berkat usaha Ifah yang menghitung menggunakan kerikil, akhirnya ia bisa menjawab soal dengan benar.

c. Selalu mencari informasi baru dan relevan

Karakter ini Ifah tunjukkan ketika ia menjawab soal pada pos 5, cara Ifah menjawab soal berbeda dengan yang diajarkan Bu Fafa. Cara ini ia dapatkan dari Ibunya di rumah yang sebelumnya pernah mengajarkannya. Karakter ini juga ditunjukkan ketika Ifah yang bertanya kepada Ibu Fafa tentang materi yang belum diajarkan oleh gurunya, sehingga ia memperoleh pemahaman baru mengenai pembagian pecahan yang memiliki sisa.

d. Menikmati proses belajar, bukan hanya hasilnya

Alur cerita dari awal hingga akhir menampilkan bahwa Ifah menekuni proses belajarnya. Mulai dari membuat jadwal, bersekolah, sampai pada saat bermain permainan petualangan angka. Ifah terus berusaha untuk menjawab dan pada akhirnya ia berkesempatan untuk menjawab soal di pos terakhir dengan benar.

Produk ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menanamkan karakter “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” ke dalam diri siswa melalui tokoh Ifah terutama karakter gemar belajar.

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

Penulis, Tahun, Dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Dan Perbedaan
Syafri, dkk (2024), Lokakarya Pembuatan Buku Cerita Tema Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar	Pengembangan kompetensi guru dalam merancang buku cerita bergambar dengan tema matematika.	Persamaan: Kedua studi sama-sama mengangkat buku cerita bergambar sebagai alat bantu utama dalam mendukung proses pembelajaran. Perbedaan: Penelitian sebelumnya berfokus pada pengenalan dan pembuatan buku cerita bergambar bertemakan matematika, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan lebih lanjut dari buku cerita bergambar matematika tersebut.
Kusumaningtyas & Listianingsih, (2017) Pengembangan Media Cergam Untuk Meningkatkan	Media cerita bergambar menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar	Persamaan: Kedua penelitian sama-sama fokus pada pengembangan media berbasis buku cerita bergambar yang menyajikan materi

Penulis, Tahun, Dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Dan Perbedaan
Minat Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar di Daerah Tertinggal	matematika siswa SD, yang dibuktikan dengan skor rata-rata 3,63 pada skala Likert.	matematika. Perbedaan: Namun, penelitian sebelumnya tidak memasukkan nilai-nilai karakter dalam media yang dikembangkan.
Megawati,dkk (2022), Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Nilai Karakter Disiplin Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	Buku cerita bergambar yang menanamkan karakter disiplin	Persamaan: Berisi nilai-nilai karakter. Perbedaan: Tidak mengandung materi matematika
L. D. K. Sari & Wardani (2024), Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar	Buku cerita bergambar digital untuk mendukung pembentukan karakter tanggung jawab peserta didik.	Persamaan: Buku cerita yang memuat nilai karakter. Perbedaan: Tidak menagndung materi pelajaran matematika.
Desi & Lumbantoruan (2020), Pengembangan Buku Cerita Matematika Pada Kelas VII SMP Dalam Materi Perbandingan	Pembuatan buku cerita bergambar berisi materi perbandingan	Persamaan: Menciptakan buku certa bergambar matematika. Perbedaan: Buku yang diciptakan untuk anak SMP.

2. Kerangka berfikir

Mata pelajaran matematika kerap dipandang sebagai sesuatu yang sulit, menakutkan, dan kurang menyenangkan oleh banyak siswa sekolah dasar. Hal ini menyebabkan rendahnya minat siswa dalam mempelajari matematika. Padahal, Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada minat belajar siswa. Ketika minat belajar tinggi, siswa cenderung lebih giat dan proaktif dalam mengikuti pelajaran. Namun, minat yang rendah sering kali muncul akibat media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif, sehingga menurunkan semangat belajar siswa.

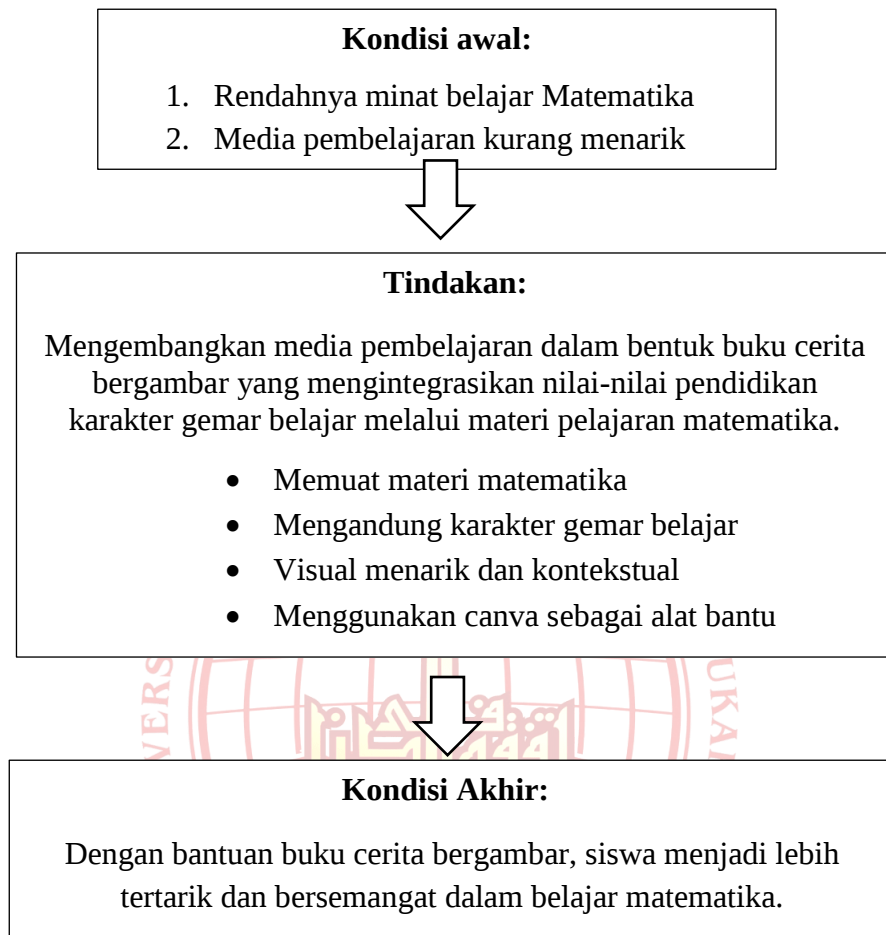
Penurunan minat belajar menyebabkan siswa kurang aktif berpartisipasi dan prestasi mereka dalam matematika menurun. Karena itu, penting untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan siswa. Media tersebut harus mampu mengintegrasikan pendekatan visual, cerita naratif, serta nilai-nilai pendidikan karakter yang mendukung semangat belajar siswa.

Salah satu karakter penting dalam Profil Pelajar Pancasila dan program Gerakan “Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” adalah karakter gemar belajar. Penanaman karakter ini penting agar siswa memiliki sikap positif terhadap pembelajaran, termasuk dalam pelajaran

matematika. Penanaman karakter gemar belajar dapat dilakukan secara kontekstual melalui media pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Sebagai media pembelajaran, buku cerita bergambar menawarkan cara yang efisien dan bermanfaat untuk menyampaikan konsep matematika. Media ini tidak hanya menghadirkan materi secara visual dan kontekstual, tetapi juga mengintegrasikan pembelajaran nilai karakter melalui cerita yang berhubungan dengan dunia anak. Dalam pengembangannya, guru dapat memanfaatkan teknologi digital seperti aplikasi Canva, yang memungkinkan penyusunan buku cerita visual secara menarik dan efisien.

Berdasarkan kenyataan bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah, ditambah dengan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia serta pentingnya penanaman karakter gemar belajar, maka studi ini menitikberatkan pada penciptaan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang mengandung nilai karakter untuk mendorong minat belajar matematika. Media ini diharapkan dapat memacu minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir