

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Nilai-Nilai Akhlakul Karimah

1. Pengertian Nilai-nilai Akhlakul Karimah

Karena agama merupakan pedoman hidup dan landasan yang kokoh bagi setiap remaja, maka Islam merupakan sumber prinsip-prinsip akhlak yang dijadikan landasan pembinaan akhlak remaja. Untuk itu, sangat penting untuk menanamkan prinsip-prinsip moral yang terpuji yang bersumber dari ajaran Islam dan membiasakan masyarakat untuk mengamalkan berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵ Dalam Q.S. Luqman: 17 yang Artinya, “Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah)”.

Menurut ayat di atas, setiap orang wajib berakhlakul karimah. Sedangkan dalam kehidupan bermasyarakat, akhlak tersebut menentukan sifat dan karakter seseorang. Jika seseorang memiliki akhlak atau akhlak yang mulia (akhlakul karimah), maka ia akan dihormati dan dihormati. Sebaliknya, jika seseorang memiliki moral yang buruk, ia akan dijauhi oleh masyarakat. Seseorang akan menerima balasan di hadapan Allah berdasarkan perbuatannya.

¹⁵ Kholisin dkk, *Buku Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Madrasah Aliyah Kelas 11*, (Jakarta: Media Ilmu, 2012), h.117.

Nilai adalah sifat sesuatu yang membuatnya disukai, diinginkan, dicari, dihargai, dan mampu diubah menjadi sesuatu yang bermanfaat. Oleh karena itu, menurut pendapat seseorang atau kelompok, nilai adalah segala sesuatu yang dianggap baik, bermanfaat, dan paling akurat. Nilai juga dapat dipahami sebagai sesuatu yang melayani suatu tujuan atau memberikan manfaat ketika digunakan oleh manusia, terutama ketika nilai itu disampaikan dalam tindakan atau sikap seseorang dan mempromosikan kebajikan.¹⁶

Sedangkan akhlakul karimah adalah perangai atau tabiat yang dimiliki manusia dan menjadi cermin dari apa yang dilakukan manusia sehari-hari.

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai akhlakul karimah adalah suatu keyakinan yang dimiliki seorang muslim yang tercermin dalam perbuatannya dalam berbicara, bertindak, bergaul, dan bergaul dengan masyarakat luas dengan maksud agar setiap orang berakhlak (akhlak), bertingkah laku (berkarakter), atau mengamalkan adat istiadat yang baik sesuai dengan ajaran Islam.

2. Indikator Nilai-nilai Akhlakul Karimah

Nilai-nilai Akhlakul Karimah merupakan landasan etika dan moral dalam Islam. Ada beberapa indikator yang menunjukkan keberadaan dan penerapan nilai-nilai akhlakul karimah:

- a. Kebiasaan Berakhlak Mulia yakni Membiasakan diri dengan perilaku yang baik, seperti saling membantu sesama, beradab, dan berpegang teguh pada akhlak mulia.

¹⁶ Sutarjo Susilo, *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h. 56.

- b. Bersikap Ridho dan Optimis dan selalu Menjaga sikap positif, menerima ketentuan dengan lapang dada, dan memiliki keyakinan bahwa segala sesuatu memiliki hikmah.
- c. Tahan Menderita dan Sabar yakni Ketabahan dalam menghadapi cobaan dan kesulitan, serta kesabaran dalam menghadapi ujian hidup.
- d. Menguasai Emosi, Berusaha mengendalikan emosi dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil keputusan.
- e. Penerapan nilai-nilai akhlakul karimah akan membentuk karakter yang baik dan membawa keberkahan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷

3. Metode Penanaman Nilai-nilai Akhlakul Karimah

Metode pengajaran akhlak yang juga dikenal dengan metode akhlakul karimah adalah suatu cara guru mengajarkan materi pendidikan akhlak kepada muridnya dengan memilih satu atau lebih strategi pengajaran berdasarkan materi pelajaran. Penulis berkesimpulan bahwa untuk menanamkan akhlak kepada peserta didik atau anak, seorang guru atau orang tua perlu menggunakan satu atau beberapa metode. Hal ini akan menjamin agar anak didik menunjukkan sifat-sifat budi pekerti atau tingkah laku seperti yang diajarkan atau diharapkan oleh semua pendidik, yaitu berakhlak baik sehingga kemanapun mereka pergi hanya dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya.

Adapun Beberapa metode yang digunakan dalam penerapan nilai-nilai Akhlakul Karimah pada pendidikan menurut Abdurrahman An-Nahlawi

¹⁷ Ansyori, Fiqri Imam. Penanaman Nilai-Nilai Akhlakul Karimah Peserta Didik Dalam Menanggulangi Pengaruh Negatif Di Era Globalisasi Di Sekolah Menengah Atas Islam Almaarif Singosari Malang. *Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam*, (Malang:,2019)

sebagaimana dikutip oleh Heri Gunawan yang dapat dijadikan dalam penanaman nilai-nilai akhlakul karimah diantaranya yaitu:

- 1) Metode *Uswah* atau Keteladanan, keteladanan merupakan metode yang lebih efektif dan efisien, karena peserta didik pada umumnya cenderung meniru gurunya. Metode ini sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai akhlak, disini guru menjadi panutan utama bagi murid-muridnya dalam segala hal. Misalnya kasih sayang, senyum ceria, lemah lembut dalam berbicara, disiplin beribadah, dan tentunya bertingkah laku yang baik. Metode ini sangat efektif untuk diterapkan dalam menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah pada diri peserta didik karena tanpa guru yang memberi contoh, tujuan pengajaran akan sulit tercapai.
- 2) Metode *Hiwar* atau Percakapan, adalah percakapan silih berganti antara dua pihak atau lebih melalui Tanya jawab mengenai satu topik, dan dengan sengaja diarahkan kepada satu tujuan yang di kehendaki.
- 3) Metode *Qishah* atau Cerita, dalam penanaman nilai-nilai akhlakul karimah di sekolah, kisah sebagai metode pendukung pelaksanaan penanaman nilai-nilai akhlakul karimah yang sangat penting, karena dalam kisah-kisah terdapat keteladanan atau edukasi.
- 4) Metode *Amtsal* atau Perumpamaan, cara penggunaan metode ini yaitu dengan ceramah atau membaca teks.
- 5) Metode Pembiasaan, adalah sesuatu yang sengaja dilakukan secara berulang-ulang agar sesuatu itu dapat menjadi kebiasaan. Metode

pembiasaan berintikan pengalaman karena yang dibiasakan itu adalah sesuatu yang diamalkan.

- 6) Metode *Ibrah* atau *Mau'idah* ibrah berarti suatu kondisi psikis yang menyampaikan manusia kepada intisari sesuatu yang disaksikan, dihadapi dengan nalar dan menyebabkan hati mengakuinya. *Mau'idah* adalah nasehat yang lembut yang diterima oleh hati dengan cara menjelaskan pahala atau ancaman.
- 7) Metode *Targhib* dan *Tarhib* atau Janji atau Ancaman, *Targhib* adalah janji terhadap kesenangan, kenikmatan akhirat yang disertai dengan bujukan. Sedangkan *Tarhib* adalah ancaman karena dosa yang dilakukan. Metode ini bertujuan agar orang mematuhi peraturan Allah.¹⁸

Terkait dengan metode penanaman nilai-nilai akhlakul karimah terhadap perilaku *bullying* pada mata pelajaran akidah akhlak menurut penulis yang paling efektif dan efisien adalah yang pertama, yaitu metode Metode *Qishah* atau Cerita, yakni guru memperlihatkan video contoh perilaku *bullying* dan dampak-dampak yang akan diterima perilaku *bullying* serta kisah inspiratif sebagai metode pendukung pelaksanaan penanaman nilai-nilai akhlakul karimah yang sangat penting, karena dalam kisah-kisah terdapat keteladanan atau edukasi, kemudian yang kedua, yaitu Metode *Targhib* dan *Tarhib* atau Janji atau Ancaman. *Targhib* adalah janji terhadap kesenangan, kenikmatan akhirat yang disertai dengan bujukan. Sedangkan *Tarhib* adalah ancaman karena dosa yang

¹⁸ Heri Gunawan, Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi, *Jurnal Alfabet*(Bandung: Alfabeta, 2012), h. 88.

dilakukan. Menurut peneliti metode ini juga pantas untuk diterapkan dalam upaya mencegah perilaku *bullying* pada peserta didik MTs karena metode ini bertujuan agar peserta didik mematuhi peraturan Yang telah ditentukan baik Peraturan Allah, peraturan disekolah, dilingkungan masyarakat maupun di keluarga.

B. Perilaku *Bullying*

1. Pengertian *Bullying*

Istilah "*bullying*" berasal dari kata bahasa Inggris "*bull*", yang mengacu pada banteng yang kadang-kadang suka merunduk. Kata *bully* dalam bahasa Indonesia secara harfiah berarti "*bully*", atau "seseorang yang mem-*bully* orang lemah". Ini adalah dorongan untuk melukai, klaim Ken Rigby dalam Astuti, keinginan ini dilakukan untuk membuat seseorang menderita. Tindakan ini segera dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang lebih kuat yang sembrono, umumnya diulangi, dan dilakukan dengan senang hati.

Bullying adalah jenis perilaku agresif di mana seseorang atau sekelompok orang secara fisik atau psikologis memberikan tekanan pada orang lain atau sekelompok orang yang dianggap "lebih lemah" dalam beberapa hal. Pengganggu adalah mereka yang menggertak orang lain dan percaya bahwa mereka memiliki wewenang untuk melakukan apa saja kepada korbannya. Pelaku *bullying* dapat berupa individu atau sekelompok orang.

Berikut merupakan contoh perilaku *bullying* diantaranya yaitu, mengejek, menyebarkan desas-desus, menghasut, mengisolasi, menakut-nakuti (mengintimidasi), mengancam, mengintimidasi, membentak, atau

menyerang secara fisik adalah beberapa contoh perilaku intimidasi (mendorong, memukul atau memukul). Perilaku *bullying* adalah perilaku yang dipelajari karena manusia tidak dilahirkan sebagai pengganggu dan pengganggu yang lemah. Beberapa orang mungkin berpendapat bahwa perilaku *bullying* tidak penting atau bahkan tipikal dalam tahapan kehidupan manusia. Perilaku *bullying* merupakan perilaku yang menyimpang, tidak sehat, dan tidak dapat diterima di masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa Perilaku *bullying* adalah perilaku yang dipelajari karena manusia tidak dilahirkan sebagai pengganggu dan pengganggu yang lemah. Beberapa orang mungkin berpendapat bahwa perilaku *bullying* tidak penting atau bahkan tipikal dalam tahapan kehidupan manusia. Perilaku *bullying* merupakan perilaku yang menyimpang, tidak sehat, dan tidak dapat diterima di masyarakat.

Jadi, *bullying* yang dibahas dalam penelitian ini adalah tindakan dimana peserta didik dengan sengaja mengintimidasi peserta didik lain, menggunakan agresi, kekerasan, dan kurangnya keseimbangan dalam hubungan sosial antara pelaku *bullying* dan korban *bullying*.

2. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku *Bullying*

Menurut Ariesto terdapat kurang lebih lima factor penyebab terjadinya perilaku *bullying* yaitu:

a) Keluarga

Fenomena *bullying* kerap kali terjadi dikalangan keluarga yang disfungsi, permusuhan, dan kekerasan terhadap anak, atau dari rumah

di mana orang tua sering menghukum anak dengan keras. Ketika anak-anak mengamati pertengkaran antara orang tua mereka dan kemudian menirunya di kepada teman-temannya, ketika mereka merasa puas, dia akan mengembangkan perilaku *bullying* tersebut. Dia akan belajar bahwa "mereka yang berkuasa diperbolehkan untuk berperilaku agresif dan perilaku agresif dapat meningkatkan status dan kekuasaan seseorang" dari sini, dan jika lingkungan tidak memberikan hukuman yang keras untuk perilaku coba-coba, anak akan mengembangkan perilaku *bullying*. Menurut SEJIWA ada beberapa hal yang membuat peserta didik menjadi seorang pembully diantaranya adalah :

- 1) pernah menjadi korban *bullying*
- 2) Ingin menunjukkan eksistensi dirinya
- 3) Ingin diakui
- 4) Pengaruh tayangan TV yang negatif
- 5) Seniortitas
- 6) Menutupi kekurangan diri

b) Sekolah

Bullying sering diabaikan oleh sekolah. Akibatnya, pelaku yang membully anak lain akan terdorong untuk melanjutkan perilaku mengintimidasinya. Penindasan tumbuh dengan cepat di Peserta didik sering menerima kritik yang tidak menyenangkan di ruang kelas. misalnya berupa hukuman yang tidak menumbuhkan rasa hormat dan perhatian terhadap sesama peserta didik.

c) Teman sebaya

Penindasan terkadang didorong di antara anak-anak saat mereka terlibat dengan teman di rumah dan di sekolah. Meskipun mereka merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut, beberapa peserta didik membully sebagai upaya untuk membuktikan bahwa mereka dapat masuk ke dalam kelompok tertentu. Karena remaja menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah dengan teman-teman, teman sebaya sangat penting bagi mereka.

d) Kondisi lingkungan sosial

Perilaku *bullying* juga dapat terjadi akibat faktor lingkungan sosial. Kemiskinan adalah salah satu elemen sosial dan lingkungan yang berkontribusi terhadap *bullying*. Masyarakat yang hidup dalam kemiskinan akan melakukan apa saja untuk memenuhi kebutuhannya, oleh karena itu tidak heran jika perundungan antar peserta didik sering terjadi di lingkungan sekolah. Penindasan meningkat frekuensinya justru karena dunia di sekitarnya tidak menanggapi atau memandang tindakan tersebut seperti biasa.

3. Bentuk-Bentuk *Bullying*

Perilaku *bullying* menurut Riauskina dibagi menjadi lima kategori, yaitu: Bentuk *bullying* agresif secara fisik, seperti memukul, mendorong, menggigit, menyambar, menendang, mengunci seseorang di dalam ruangan, meremas, dan mencakar; kategori ini juga termasuk memeras dan merusak milik orang lain. Perilaku *bullying* verbal langsung, seperti mengancam, dihina, dilecehkan, dipanggil, diejek atau dikritik, memaki, dan menyebarkan gosip. Perilaku *bullying* nonverbal langsung, seperti kontak mata sinis, menjulurkan lidah,

merendahkan, dan gestur wajah mengejek. Taktik intimidasi *non-verbal* tidak langsung, seperti mengisolasi, mengabaikan, dan membuat seseorang diam untuk memutuskan persahabatan. Pelecehan seksual terkadang digambarkan sebagai perilaku kasar secara fisik atau verbal.¹⁹

4. Dampak Perilaku *Bullying*

Insiden *bullying* di sekolah berdampak negatif bagi mereka yang membully, mereka yang dibully, dan peserta didik lainnya. Ada banyak bukti yang menunjukkan bahwa intimidasi memiliki dampak jangka panjang yang berbahaya bagi korban dan pelaku. Bukti menunjukkan bahwa keterlibatan dalam intimidasi sekolah berkontribusi terhadap resistensi teman sebaya, perilaku menyimpang, kenakalan remaja, kriminalitas, gangguan psikologis, kekerasan sekolah tambahan, depresi, dan ide bunuh diri. Baik pelaku maupun korban terus mengalami akibat ini sepanjang masa dewasa.²⁰

Adapun hasil penelitian para ahli, antara lain yakni penelitian yang dilakukan oleh Rigby, *bullying* yang banyak dilakukan di sekolah pada umumnya mempunyai tiga karakteristik yang terintegrasi sebagai berikut:

- a) Ada perilaku agresi yang menyenangkan pelaku untuk menyakiti korbanya.
- b) Tindakan itu dilakukan secara tidak seimbang sehingga menimbulkan perasaan tertekan korban.

¹⁹ Novan Ardy Wiyani, *Save Our Children From School Bullying* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015). h. 27.

²⁰ Selvi Komariyah, "Dampak *Bullying* School Terhadap Perkembangan Sosial Remaja Di Smk Al-Muhtadin Depok", *Jurnal Repository* (Jakarta: Repository, 2022), hal 25

c) Perilaku itu dilakukan secara berulang atau terus menerus.²¹

Dari pendapat di atas dapat dilihat bahwasanya *bullying* tidak hanya berdampak bagi korban, tapi juga terhadap pelaku, individu yang menyaksikan, dan jika perilaku *bullying* di biarkan secara terus menerus tanpa intervensi, pelaku *bullying* dapat menimbulkan kekerasan lain yang lebih parah menjurus ke tindak kriminal seperti pembunuhan.

C. Media Pembelajaran *Edutainment* Video Animasi

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu ‘medius’ yang berarti perantara atau pengantar.²² Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.²³ Jika pembelajaran adalah proses interaksi dan media merupakan alat perantara, maka media pembelajaran adalah segala bentuk terencana secara fisik yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk memberikan pesan, menyampaikan informasi, menciptakan interaksi, dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.²⁴ Dengan demikian, semua bentuk media pembelajaran

²¹ Ponny Retno Astuti, *Meredam Bullying*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008). h. 8

²² Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik”, *Jurnal Misykat*, Vo. 03 No. 1, Juni 2018, 173-174

²⁴ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), hal. 7

adalah objek berwujud yang dibuat dengan tujuan yang jelas untuk mentransfer informasi dari satu orang ke orang lain dengan cara yang akan membangkitkan minat dan merangsang proses mental peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengasimilasi dan memahami informasi yang diberikan dengan baik

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Bretz mengklasifikasikan media dalam delapan jenis diantaranya yaitu:

- 1) Media audio visual gerak yang menampilkan suara, gambar, garis simbol, dan gerak.
- 2) Media audio visual diam yang menampilkan suara, gambar, garis dan simbol.
- 3) Media audio semi gerak yang menampilkan gari, simbol dan gerak.
- 4) Media visual gerak yang menampilkan gambar, garis, simbol dan gerak.
- 5) Media visual diam yang menampilkan gambar, garis dan simbol.
- 6) Media semi gerak, yang menampilkan garis, simbol dan gerak.
- 7) Media audio yang menampilkan suara saja

3. Teori efektifitas

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas yang mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian, efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap individu. Selain itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai

oleh orang, dengan demikian, efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tujuan, atau tingkat pencapaian tujuan.²⁵

Menurut Ravianto, efektivitas adalah cara baik pekerjaan dilakukan, sejauh mana individu menghasilkan hasil yang sesuai dengan bentuknya. Lebih lanjut Madya Kasihadi menggaris bawahi bahwa efektivitas adalah suatu kondisi yang menunjukkan sejauh mana apa yang diatur dapat dicapai, semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin layak tindakan tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas berarti tercapainya sasaran, target, tujuan dengan waktu yang sesuai dengan apa yang direncanakannya.²⁶

D. *Edutainment* Video Animasi

Dalam karya M. Fadlillah, Hamruni mengklaim bahwa *edutainment* terdiri dari kata *education* dan *entertainment*. Hiburan adalah hiburan, dan pendidikan adalah pendidikan. Akibatnya, definisi *linguistik edutainment* adalah "pendidikan yang menghibur". Menurut Hamruni, *edutainment* adalah proses pembelajaran yang memadukan informasi yang bersifat edukatif dan menghibur agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.²⁷

²⁵ Roymond Simamora, Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan, (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2015), 31

²⁶ Fatihatul Mufida, "Efektivitas Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring Peserta didik Kelas VB SDN Sumberejo II Surabaya, Jurnal Riset Pedagogik, Vol. 5, No. 2, 2021, 389-390.

²⁷ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014) hlm-3.

Edutainment, menurut Sutrisno, menggabungkan pembelajaran dan hiburan, seperti yang tertuang dalam buku karya Moh Sholeh Hamid yakni hiburan sangat menghibur, pendidikan sangat mendidik. Akibatnya, *edutainment* adalah sekolah yang menyenangkan atau menarik. Dalam arti leksikal, *edutainment* adalah jenis pendidikan yang menggabungkan konten pendidikan dan hiburan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam lingkungan ini, pembelajaran dapat dibuat lebih menyenangkan dengan menggunakan teknik komik seperti improvisasi, permainan, permainan peran, dan demonstrasi. Pembelajaran dapat terjadi dalam berbagai cara ketika peserta didik berpartisipasi secara aktif.²⁸

Namun, *edutainment* seringkali mencoba untuk melarang satu atau lebih topik tertentu atau mengubah perilaku dengan mempromosikan pembentukan kebiasaan sosiokultural tertentu. Jika ada bukti bahwa belajar itu menyenangkan dan guru dapat mengajar peserta didik dengan cara yang menarik, pendidikan dapat dianggap efektif.

Teknik, strategi, dan taktik lebih diutamakan daripada hiburan dalam *edutainment*. Taktik adalah segala cara dan sumber daya yang digunakan untuk menghadapi tujuan dan situasi untuk mendapatkan hasil yang paling diinginkan. Strategi sering dikaitkan dengan taktik. Pemanfaatan prosedur, teknik, atau taktik pendidikan yang mendalam, sebagai lawan dari strategi, lebih lazim.

Meskipun mereka melayani tujuan yang sama, metode dan teknik memiliki arti yang berbeda. Perbedaan antara teknik dan metode adalah bagaimana

²⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 17-18.

seseorang melakukan tindakan. Akibatnya, metodenya lebih idealis, intelektual, dan cakupannya luas daripada teknis. Tetapi karena metode adalah alat untuk mempraktekkan strategi, maka strategi dikatakan efektif jika juga dapat menghasilkan metode yang efektif.

1. Prinsip-prinsip *Edutainment*

Prinsip dasar *edutainment* adalah bahwa belajar di lembaga pendidikan tinggi dan masyarakat pada umumnya tidak lagi dianggap sebagai pendidikan. Namun, itu membuat anak muda sengsara, ketakutan, takut, bosan, dan takut. Meskipun pendidikan harus menyenangkan dan menginspirasi peserta didik, itu juga perlu diperlakukan dengan serius. Akibatnya, *edutainment* bekerja untuk membuat belajar bagi peserta didik menjadi pengalaman yang aman, menyenangkan dan menyenangkan.

Menurut salah satu perspektif, tiga alasan berikut menjadi penyebab lahirnya konsep *edutainment*:

- 1) Emosi positif, seperti kebahagiaan dan kegembiraan, mendorong pembelajaran, sedangkan emosi negatif, seperti kesedihan, ketakutan, perasaan tidak berdaya, dan ketidakmampuan, menghambat atau bahkan mencegah pembelajaran. *Edutainment* mencoba memadukan pembelajaran dan hiburan sebagai konsekuensinya. Hal ini dilakukan agar pembelajaran menjadi menyenangkan atau mendebarkan.
- 2) Seseorang akan berhasil mempelajari informasi yang sebelumnya tidak diantisipasi jika mereka dapat menggunakan kemampuan logis dan emosionalnya dengan sukses.

- 3) Semua peserta didik akan memperoleh hasil belajar terbaik jika setiap pelajaran dimotivasi secara memadai dan disampaikan dengan cara yang menghargai gaya dan modalitas belajar mereka.

2. Definisi Video Animasi

Media digital yang dikenal sebagai video didefinisikan sebagai salah satu yang menampilkan struktur atau urutan gambar yang mengilhami visual bergerak dengan penipuan, visi, dan imajinasi. Video dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang benar atau dibuat-buat, serta pesan yang ilustratif, instruktif, dan informatif.

Dalam media video, unsur audio dan visual semuanya berfungsi sebagai satu kesatuan yang kohesif. Sementara komponen visual memungkinkan representasi pesan pembelajaran, komponen audio memungkinkan peserta didik untuk dapat mendengar pesan.

Kumpulan gambar digital, audio, dan suara yang telah direkam bersama untuk membuat media video. video sebagai akumulasi elemen atau media secara simultan dapat memutar suara dan gambar. Video animasi pada dasarnya mentransfer ide ke dalam proses impresionistik visual, auditori, dan spesifik teknologi yang direkam, diproduksi, dan disertakan.²⁹

Guru harus menguasai penggunaan video animasi sebagai sumber belajar. Visualisasi sangat membantu untuk menyampaikan konten yang dinamis.

Seorang guru menggunakan video di kelas sebagai lebih dari sekedar alat pengajaran. Guru juga memberikan peserta didik mereka kesempatan untuk

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007),49.

belajar melalui pengalaman hidup yang sebenarnya. Ini membantu peserta didik mengingat informasi yang disampaikan dalam video.³⁰

Animasi adalah teknik merekam dan memutar ulang urutan gambar statis untuk memberikan kesan bergerak. Tujuan dari animasi adalah untuk memberikan sesuatu tampilan yang lebih hidup. Dapatkah dikatakan bahwa video animasi adalah media yang memadukan media aural dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, menyampaikan hal-hal secara menyeluruh, dan membantu mereka mempelajari mata pelajaran yang sulit.

4. Tujuan Video Animasi

Berikut adalah beberapa strategi untuk menggunakan video untuk membantu guru dan peserta didik dalam pendidikan mereka.

1. Mempermudah pembelajaran di kelas.

Peserta didik dapat langsung mengamati item atau topik yang menantang dengan menonton film animasi. Selain itu, ini memudahkan guru untuk memenuhi permintaan untuk memberikan komponen pembelajaran yang menantang dalam waktu yang singkat.

2. Meningkatkan efisiensi pengajaran di kelas

Kompetensi inti dan kebutuhan yang teridentifikasi dilaksanakan dalam proses pembelajaran dan harus dipenuhi setiap tahun dan semester. Guru sering percaya bahwa mereka tidak memiliki cukup waktu untuk menemukan demonstrasi yang relevan dengan pelajaran mereka dalam

³⁰ Turyat, Moh. Muchtarom, dan Winarno, Pengaruh Penggunaan Media Video Pendidikan Hasil Belajar PKn Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo, *Jurnal Kewarganegaraan Progresif*, (Vol. 11 No. 1 Juni 2016), 258.

waktu yang tersedia. Akibatnya, tampilan perlu diganti dengan media pembelajaran yang sesuai dengan tetap menjaga kemampuan tampilan dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu kemungkinan video yang dianimasikan.

3. Mempertahankan hubungan antara pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
4. Membantu menjaga konsentrasi saat belajar.³¹

³¹ Hujair AH. Sanaky, Media pembelajaran, *Jurnal Insania* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2013), 3.