

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan dua komponen yang integral dalam meningkatkan kualitas produk dan proses, baik dalam konteks pendidikan maupun industri. Penelitian dapat didefinisikan sebagai upaya sistematis untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mengungkap fakta-fakta baru dan memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena tertentu. Di sisi lain, pengembangan merujuk pada proses memperluas kemampuan teoritis dan praktis sesuai dengan kebutuhan yang ada. Hal ini mencakup penerapan hasil penelitian untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.

Menurut Borg dan Gall (1989), penelitian pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, sehingga memenuhi kebutuhan pembelajaran yang efektif.²⁰ Gay (1990) menambahkan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk yang efektif, seperti bahan ajar dan media pembelajaran, yang digunakan di sekolah, bukan sekadar untuk menguji teori.²¹ Richey dan Klein (2007) menjelaskan bahwa proses R&D melibatkan penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk nyata,

²⁰ Borg, W.R & Gall, M. D. , *Educational Research: An Introduction* (New York: Longman, 1989).

²¹ Gay L.R, *Educational Research: Competencies for Analysis and Application* (New Jersey: Prentice Hall, 1990).

berfokus pada pengembangan dan evaluasi produk pembelajaran yang berkualitas.²² Sugiyono (2011) juga menegaskan bahwa penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Melalui analisis dan evaluasi yang sistematis, R&D bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya inovatif, tetapi juga memenuhi kriteria yang diinginkan.²³

Dengan demikian, penelitian dan pengembangan bukan hanya sekadar aktivitas akademis, tetapi merupakan pendekatan yang esensial untuk menciptakan inovasi dan meningkatkan kualitas produk atau proses yang ada. Dalam konteks ini, R&D berperan penting dalam memfasilitasi kemajuan dan keberlanjutan dalam berbagai bidang.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.²⁴ Dalam pengertian lain media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang diantaranya terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan

²² Richey, R. C., & Klein, J. D, *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues* (New York: Routledge, 2007).

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

²⁴ Nurrita, “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat* 03 (2018): 173.

komputer.²⁵ Kemudian media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.²⁶

Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian di atas, media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau isi materi pembelajaran. Media ini berperan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan belajar, dengan tujuan mendorong terjadinya proses belajar. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang membantu mencapai tujuan pendidikan secara umum, serta tujuan pembelajaran di lingkungan sekolah secara khusus.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran meliputi:

a) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

b) Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan

²⁵ Siti Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 20, no. 01 (2018): 131, <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>.

²⁶ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 105, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

c) Fungsi kebermanaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

d) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e) Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²⁷

Ada beberapa pendapat lain tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, mengubah titik berat pendidikan formal,

²⁷ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018):100, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian. *Ketiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu belajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.²⁸

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak jenis dengan versinya masing-masing. Jenis dasar media pembelajaran, antara lain: media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, benda tiruan (miniatur).²⁹ Sedangkan klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:

- a. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.

²⁸ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 100, <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.

²⁹ Ina Magdalena et al., "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III," *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 378, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

- c. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- d. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- e. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.³⁰

4. Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang layak, yaitu:

- a. Media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan belajar yang akan disampaikan.
- b. Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- c. Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengadaannya maupun penggunaannya.
- d. Media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Sedangkan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- a. Proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- c. Tersedia umpan balik (*feedback*).³¹

³⁰ Arsad Ibrahim, "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran," 4, no. 8.5.2017 (2022): 108, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.

³¹ Mohamad Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 4 (2022): 418, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>.

C. Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Menurut Agnew & Kallerman dalam Munir (2014) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak.³² Sedangkan pengertian lain video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional.³³

Sedangkan animasi berasal dari kata “Animation” yang dalam bahasa Inggris “to animate” yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam”.³⁴ Jadi dapat disimpulkan video animasi adalah jenis video yang dibuat dengan menggabungkan serangkaian gambar atau objek bergerak, baik secara tradisional atau dengan menggunakan teknologi komputer, untuk menciptakan ilusi gerakan.

2. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Beberapa tujuan penggunaan media video dalam pembelajaran mencakup tiga aspek yakni: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

³² Munir, “Pengertian Media Pembelajaran,” *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, 58 (2014). Retrieved from <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>.

³³ Purwati, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure,” *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, Retrieved from <Http://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/JmKpp/Article/View/2194>, (2015): 47.

³⁴ Aulia Afridzal, Stkip Bina, and Bangsa Getsempena, “Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh,” *Jurnal Tunas Bangsa* 5, no. 2 (2018): 235.

a. Aspek Kognitif

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sesansi.
- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.³⁵

³⁵ Yuyun Asnawati, and Sutiah, "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 69, <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.

3. Kelebihan dan Kekurangan Video

Video mempunyai kelebihan maupun kekurangan, diantaranya:

a. Kelebihan video

- a) Video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada.
- b) Video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan.
- c) Video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran.
- d) Video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses.

b. Kekurangan video

- a) Memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya.
- b) Video hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
- c) Dalam pembuatan video memerlukan biaya yang cukup besar.³⁶

D. Aplikasi Canva

1. Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin

³⁶ Apriansyah, Muhammad Ridwan "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 9, no. 1 (2020): 11, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.

dibuat. Tidak hanya presentasi, tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.³⁷ Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “wakalah”.

2. Kelebihan Aplikasi Canva

- a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, animasi dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
- b. Aplikasi Canva menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
- c. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui android ataupun iphone, hanya dengan

³⁷ Yuyun Asnawati, and Sutiah, “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” Ibid., 70.

mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya adalah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

3. Kekurangan Aplikasi Canva

- a. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- b. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar dan ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatennya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.³⁸

E. Materi Wakalah

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada elemen fiqih muamalah materi wakalah yang diambil dari capaian pembelajaran Fiqih fase E kelas X di MAN 1 Nganjuk

³⁸ Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 2021, 1088, <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.

yaitu peserta didik mampu menerapkan konsep dan ketentuan akad muamalah meliputi: ihyaaul mawaat, jual beli, mengidentifikasi transaksi mengandung riba, khiyaar, salam, hajr, musaqah, muzara'ah, mukhabarah, mudlarabah, murabahah, qiradl, syirkah, syuf'ah, wakalah, sulhu, dlanan, kafalah, wadiah, dan rahn, serta transaksi di era global mencakup: bank syariah dan konvensional, asuransi syariah, pinjaman online, dan transaksi online lainnya disertai analisis dalil dan istidlalnya sehingga aktifitas sosial- ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragama, berbangsa, bernegara dan bermasyarakat global. Sedangkan tujuan pembelajarannya adalah mengomunikasikan wakalah, sulhu, dlanan, kafalah, wadiah dan rahn disertai analisis dalil dan istidlalnya agar menumbuhkan sikap jujur, amanah dan tanggungjawab, toleransi dalam konteks beragama, berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat global.

1. Pengertian Wakalah

Wakalah menurut bahasa artinya mewakilkan, sedangkan menurut istilah yaitu mewakilkan atau menyerahkan pekerjaan kepada orang lain agar bertindak atas nama orang yang mewakilkan selama batas waktu yang ditentukan.

2. Hukum Wakalah

Asal hukum wakalah adalah mubah, tetapi bisa menjadi haram bila yang dikuasakan itu adalah pekerjaan yang haram atau dilarang oleh agama dan menjadi wajib kalau terpaksa harus mewakilkan dalam pekerjaan yang dibolehkan oleh agama.

Allah SWT. Berfirman:

فَابْعَثُوا أَحَدَكُمْ بِوَرِقِكُمْ هَذِهِ إِلَى لَمَدِينَةٍ

“Maka suruhlah salah seorang di antara kamu ke kota dengan membawa uang perakmu ini” (QS. Al-Kahfi: 19).

Ayat tersebut menunjukkan kebolehan mewakilkan sesuatu pekerjaan kepada orang lain. Rasulullah SAW. Bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ وَكَّلَنِي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: بِحِفْظِ زَكَاةِ رَمْضَانَ

وَأَعْطَى النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عُقْبَةَ بْنَ عَامِرٍ عَنَّمَا يَفْسِمُهَا عَلَى صَحَابَتِهِ (رواه

البخاري)

Artinya “Dari Abu Hurairah RA. berkata : “Telah mewakilkan Rasulullah SAW. kepadaku untuk memelihara zakat fitrah dan beliau telah memberi Uqbah bin Amr seekor kambing agar dibagikan kepada sahabat beliau” (HR. Bukhari).

Kebolehan mewakilkan ini pada umumnya dalam masalah muamalah. Misalnya mewakilkan jual beli, menggadaikan barang, memberi shadaqah / hadiah dan lain- lain.³⁹ Sedangkan dalam bidang ‘Ubudiyah ada yang boleh dan ada yang dilarang. Yang boleh misalnya mewakilkan haji bagi orang yang sudah meninggal atau tidak mampu secara fisik, mewakilkan memberi zakat, menyembelih hewan kurban dan sebagainya. Sedangkan yang tidak boleh adalah mewakilkan shalat dan puasa serta yang berkaitan dengan itu seperti wudhu.

³⁹ M. As’ary, *Fikih X*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 156.

3. Rukun dan Syarat Wakalah

- a. Orang yang mewakilkan / yang memberi kuasa.

Syaratnya: ia yang mempunyai wewenang terhadap urusan tersebut.

- b. Orang yang diberi kuasa.

Syaratnya: baligh dan berakal sehat.

- c. Masalah / urusan yang dikuasakan.

Syaratnya: jelas dan dapat dikuasakan.

- d. Akad (Ijab Qabul).

Syaratnya: dapat dipahami kedua belah pihak.

4. Syarat Pekerjaan yang Dapat Diwakilkan

- a. Pekerjaan tersebut diperbolehkan agama.

- b. Pekerjaan tersebut milik pemberi kuasa.⁴⁰

- c. Pekerjaan tersebut dipahami oleh orang yang diberi kuasa.

5. Habisnya Akad Wakalah

- a. Salah satu pihak meninggal dunia.

- b. Jika salah satu pihak menjadi gila.

- c. Pemutusan dilakukan orang yang mewakilkan dan diketahui oleh orang yang diberi wewenang.

- d. Pemberi kuasa keluar dari status kepemilikannya.

6. Hikmah Wakalah

- a. Dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik dan cepat sebab tidak semua orang mempunyai kemampuan dapat menyelesaikan pekerjaan tertentu dengan sebaik baiknya. Misalnya tidak setiap orang yang

⁴⁰ Ibid., 157.

kurban hewan dapat menyembelih hewan kurbannya, tidak semua orang dapat belanja sendiri dan lain-lain

- b. Saling tolong menolong di antara sesama manusia. Sebab semua manusia membutuhkan bantuan orang lain.
- c. Timbulnya saling percaya mempercayai di antara sesama manusia. Memberikan kuasa pada orang lain merupakan bukti adanya kepercayaan pada pihak lain.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di rapor atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.⁴¹

2. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴²

⁴¹ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development* 1, no. 8 (2020): 468, <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.

⁴² Purwanto, "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi," *Jurnal Teknodik*, (2019), 160, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>.

a. Ranah Kognitif.

Domain kognitif mencakup semua aktivitas yang melibatkan fungsi otak. Bloom mengklaim bahwa ada enam tahapan proses berpikir dalam domain kognitif: pengetahuan (hafalan dan memori), pemahaman, aplikasi, analisis, sintetik, dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Jika seseorang memiliki penguasaan afektif tingkat tinggi, mereka dapat mengantisipasi bagaimana perasaan mereka, yang merupakan bagian dari domain emosional. Perilaku peserta didik yang berbeda, termasuk perhatian mereka terhadap pelajaran, pengendalian diri, kemauan untuk belajar, menghormati instruktur dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan interaksi sosial, akan menunjukkan jenis hasil belajar afektif.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil pembelajaran ini bermanifestasi sebagai kemampuan (*skills*) dan kapasitas untuk bertindak mandiri. Gerakan refleks (keterampilan dalam gerakan tidak sadar), gerakan sadar (keterampilan dalam gerakan sadar), kemampuan persepsi (diferensiasi visual, pendengaran, motorik, dan perbedaan lainnya), kemampuan fisik (kekuatan, harmoni, dan tekad), gerakan keterampilan (mulai dari yang sederhana). keterampilan kompleks), dan keterampilan komunikasi *non decursive*

(seperti gerakan ekspresif dan interpretatif) adalah enam tingkat keterampilan.⁴³

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik - baiknya. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

a. Motivasi

Tingkat motivasi siswa dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, tekun, dan berusaha keras dalam belajar.

b. Kemampuan Kognitif

Perbedaan dalam kemampuan intelektual atau kognitif siswa dapat memainkan peran penting. Siswa dengan kemampuan kognitif yang lebih baik mungkin lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks.

c. Gaya Belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Beberapa siswa belajar lebih baik melalui pendekatan visual, sementara yang lain

⁴³ Nurhasan, et al., "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga 'Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing,' " (Jombang: Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan STKIP PGRI Jombang , 2016), 173.

melalui pendekatan auditif atau kinestetik. Kesesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar dapat memengaruhi hasil belajar.

d. Dukungan Keluarga

Dukungan dan lingkungan keluarga dapat memberikan landasan penting untuk pembelajaran. Keluarga yang mendukung dan memberikan nilai-nilai positif terhadap pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

e. Kualitas Pengajaran

Keterampilan guru, metode pengajaran, dan kualitas materi pelajaran dapat memengaruhi pemahaman dan motivasi siswa. Pengajaran yang memotivasi dan memadukan berbagai strategi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

f. Lingkungan Sekolah

Faktor-faktor seperti fasilitas sekolah, ketersediaan sumber daya, dan iklim sosial di sekolah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

g. Teknologi dan Sumber Daya Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk akses ke sumber daya pembelajaran yang relevan, dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

h. Kesehatan Siswa

Kesehatan fisik dan mental siswa dapat memainkan peran dalam kemampuan mereka untuk belajar. Siswa yang sehat secara fisik dan mental cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik.

i. Faktor Ekonomi

Kondisi ekonomi keluarga juga dapat mempengaruhi hasil belajar, termasuk akses terhadap buku, kursus tambahan, dan sumber daya pembelajaran lainnya.

j. Pengalaman Hidup

Pengalaman hidup dan latar belakang budaya siswa dapat memengaruhi cara mereka memahami dan mengaitkan materi pelajaran.⁴⁴

⁴⁴ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. 1 (2021): 298.