

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak.¹ video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Sedangkan media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.² Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang

¹ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, III (Jakarta: Balai Pustaka, t.t.).

² Laily Rahmawati, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sudoarjo," *JPGSD* 6, no. 4 (2018): 429–439.

terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Media video animasi sangat beragam, media video animasi dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya, media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk membantu siswa menambah semangat dalam belajar, mempermudah materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar.

2. Karakteristik Media Video Animasi

Dalam media pembelajaran peran alat atau media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Alat atau media pembelajaran yang tepat akan membantu memperlancar penerimaan materi kepada siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi yaitu :

- a. Media video animasi memiliki audio dan video yang tayang secara bersamaan.
- b. Media video animasi dapat ditayangkan pada gadget, bantuan proyektor dan laptop, media video animasi dapat ditayangkan berulang kali.
- c. Isi dalam video sesuai dengan materi dan karakter siswa.

- d. Media video harus menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.³

3. Kelebihan Media Video Animasi

Semua jenis media pembelajaran terdapat kekurangan dan kelebihan tak terkecuali media video animasi. Media video animasi memiliki kelebihan tersendiri yang tidak dapat dilakukan oleh media lain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut kelebihan media video animasi yaitu:

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar.
- b. Guru dapat menghemat energi karena penjelasannya dituangkan pada tayangan video.
- c. Peserta didik mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami.
- d. Terdapat dua media yaitu media video dan media audio.
- e. Penggunaannya bisa melalui HP.⁴

4. Kekurangan Media Video Animasi

Selain kelebihan media video animasi juga memiliki kekurangan. Kekurangan media video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Video-video animasi memerlukan waktu yang lama untuk membuat suatu video.
- b. Belum semua guru bisa menggunakan media video animasi.

³ Hasmira, Anwar, dan Muh Yusuf, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa," *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2017): 128–37.

⁴ Sobron A.N dan dkk, "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 1, no. 2 (2019): 30–38.

- c. Memerlukan software untuk membuat video agar hasilnya bagus.
- d. Pembuatan media video membutuhkan biaya yang mahal.
- e. Media video animasi membutuhkan bantuan media lain untuk menambah hasil yang bagus agar konsentrasi belajar siswa meningkat.⁵

5. Cara Pemanfaatan Media Video Animasi.

- a. Siapkan media video yang akan ditonton siswa
- b. Isi video yang ditampilkan harus yang berkaitan dengan tema atau topik pembelajaran.
- c. Gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan asusila, tindakan yang menistakan ras dan tindakan kekerasan.
- d. Durasi setiap video tidak terlalu panjang, disarankan 3-5 menit saja.

B. Konsentrasi Belajar

1. Pengertian Konsentrasi Belajar

Menurut asal katanya, konsentrasi atau *concentrate* (kata kerja) berarti memusatkan, dan dalam bentuk kata benda, *concentration* artinya pemusatan. Konsentrasi adalah pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara menyampingkan hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.⁶

⁵ Andrian Johari dan dkk, "Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 1 (2014): 8–15.

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 86.

Dalam pengertian lain Konsentrasi yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh pada persoalan yang sedang dihadapi. Konsentrasi yang memungkinkan individu untuk terhindar dari pikiran-pikiran yang mengganggu ketika berusaha untuk memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Pada kenyataannya, justru banyak individu yang tidak mampu berkonsentrasi ketika menghadapi tekanan. Perhatian mereka akan terpecah belah dalam berbagai arus pemikiran sehingga membuat persoalan menjadi semakin kabur dan tidak terarah.⁷

Secara garis besar, sebagian besar orang memahami pengertian konsentrasi sebagai suatu proses pemusatan pikiran kepada suatu objek tertentu. Dengan adanya pengertian tersebut, timbulah suatu pengertian lain bahwa di dalam melakukan konsentrasi, orang harus berusaha keras agar segenap perhatian panca indra dan pikirannya hanya boleh fokus pada satu objek saja. Panca indra, khususnya mata dan telinga tidak boleh terfokus kepada hal-hal lain, pikiran tidak boleh memikirkan Dan teringat masalah-masalah lain yang sedang dihadapi.⁸

Sedangkan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, yang berarti belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil, dalam belajar tidak hanya mengingat tapi juga memahami.⁹

⁷ Siswanto, *Kesehatan Mental: Konsep, Cakupan, dan Perkembangannya* (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007), 65.

⁸ Hakim, *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*, 1.

⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), 27.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan.¹⁰ Sedangkan menurut pendapat lain belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap bahkan meliputi aspek-aspek organisme atau pribadi. Jadi hakikat belajar adalah perubahan.¹¹

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa secara umum konsentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa melakukan hal-hal lain. Tindakan atau pekerjaan itu dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan memusatkan seluruh panca indra yang kita miliki bahkan yang bersifat abstrak sekalipun. Konsentrasi ketika mendengarkan guru menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung yang harus kita lihat, mendengar dan menyimak dengan sungguh-sungguh, bertanya ketika mendapati masalah yang tidak diketahui, mencatat bila terdapat pembahasan yang sangat penting agar maksud maupun tujuan yang disampaikan dapat kita terima dengan baik.

2. Ciri-ciri Konsentrasi Belajar yang Baik

a. Perhatian terpusat

Perhatian terhadap objek yang akan dipelajari dan membuang hal-hal yang tidak perlu pada saat konsentrasi

¹⁰ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 226.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka, 2006), 11.

b. Antusias dalam belajar

Antusias yang tinggi dalam belajar akan meningkatkan semangat berkonsentrasi untuk belajar. Antusias dapat membuat informasi baru dapat diterima siswa. Antusias juga berperan penting untuk menemukan minat dan bakat pada saat belajar

c. Tenang dalam belajar

Tenang dalam belajar merupakan faktor eksternal. Sedangkan lingkungan yang kondusif akan menimbulkan kenyamanan pada saat belajar. Seperti suasana yang tidak ramai atau bising, pencahayaan yang baik dan kondisi ruang kelas yang tidak sempit sehingga siswa mudah memperhatikan konsentrasinya

d. Mengemukakan suatu ide

Memiliki konsentrasi yang baik akan menimbulkan kemudahan untuk mengungkapkan ide-ide yang baru yang didapat pada saat proses belajar dan mengajar. Bagi yang sudah bisa berkonsentrasi mengemukakan pendapat bisa dilakukan di manapun dan kapanpun. Kemampuan berkonsentrasi adalah kunci untuk berhasil dalam proses belajar mengajar

e. Aktif pada saat proses belajar dan mengajar

Pembelajaran akan merubah perilaku seseorang untuk menjadi lebih baik dan lebih aktif pada saat belajar. Perubahan yang bersifat aktif tidak bisa diperoleh secara langsung melainkan harus tetap

ada usaha dari individu masing-masing. Berperan aktif dapat membuat proses belajar dan mengajar menjadi optimal

- f. Daya serap baik terhadap pelajaran

Konsentrasi yang baik menyangkut perilaku kognitif dan intelektual seseorang seperti daya serap yang baik, mengaplikasikan pengetahuan dan mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh.

3. Cara Meningkatkan Konsentrasi belajar

Ada beberapa cara untuk meningkatkan konsentrasi belajar, yaitu:

- a. Memberikan kerangka waktu yang jelas.
- b. Mencegah siswa agar tidak terlalu cepat berganti dari suatu tugas ke tugas yang lainnya.
- c. Mengurangi jumlah gangguan dalam ruangan kelas.
- d. Memberikan umpan balik dengan segera.
- e. Merencanakan tugas yang lebih sedikit daripada memberikan satu sesi yang banyak.
- f. Menetapkan tujuan dengan menawarkan hadiah untuk memotivasi agar terus bekerja.

Karakteristik pertama anak SD/MI adalah senang bermain sehingga menuntut guru untuk merancang media pembelajaran yang bermuatan permainan.¹² permainan di sini diartikan sebagai kegiatan media pembelajaran bagi siswa. Tujuan utamanya adalah memudahkan siswa

¹² Deddy Indra Herawan, "Teknik Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Tugu Jumantono Tahun Pelajaran 2014/2015," *FKIP Universitas Sebelas*, 2014, 6-12.

dalam menerima dan memahami materi pelajaran dengan cara yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.¹³ Menurut Abdurrahman, sejarah berasal dari bahasa Arab "*Syajarah*", yang artinya pohon. Istilah sejarah dalam bahasa asing lainnya disebut *histori* (Prancis), *Geschichte* (Jerman), *Histoire / Geschiedenis* (Belanda) dan *History* (Inggris). Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau.¹⁴ pengertian lain tentang sejarah adalah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau mencakup perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa.¹⁵ Pada umumnya materi yang disajikan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencakup tentang peristiwa masa lampau dan kisah-kisah terdahulu supaya bisa diambil hikmahnya, hal ini sesuai dengan firman Allah SWT QS.Yusuf ayat 111 yang berbunyi :

¹³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

¹⁴ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), 14.

¹⁵ Departemen Agama Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia* (Jakarta, 2015), 1.

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى
وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى
وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya : “*Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Qur’an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, kan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagaipetunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman*” (Q.S Yusuf : 111)¹⁶

Kata kebudayaan memiliki akar kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *Buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *Buddhi* (Budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Arab disebut *Tsaqafah*. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata tersebut dapat diartikan juga dengan mengolah tanah atau petani. Kata *Culture* juga sering diterjemahkan sebagai "Kultur" dalam bahasa Indonesia.¹⁷ kebudayaan sebagai bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat yang refleksiikan dalam seni, sastra, religi dan moral.¹⁸

Sedangkan Islam memiliki arti agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Allah SWT kepada manusia melalui nabi Muhammad sebagai Rasul, baik dengan perantara malaikat Jibril maupun secara langsung.¹⁹ secara etimologis, Islam memiliki sejumlah definisi antara lain:

¹⁶ Al-Qur’an, Q.S Yusuf Ayat 111

¹⁷ Muhaimin, *Islam dalam Bingkai Budaya Lokal* (Jakarta: Logos, 2001), 153.

¹⁸ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), 1.

¹⁹ TIM Penyusun Studi Islam IAIN Sunan Ampel Surabaya, *Pengantar Studi Islam* (Surabaya: Sunan Ampel Press, 2010), 9.

- a. *Aslama* yang berarti menyerahkan diri, taat, tunduk dan patuh sepenuhnya.
- b. *Salima*, yang berarti selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat atau cela.
- c. *Sullam*, yang berarti tangga (alat bantu untuk naik ke atas)

Mengikuti pengertian etimologi ini, maka secara garis besar, Islam mengandung makna penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah SWT yang dibuktikan dengan sikap taat, tunduk dan patuh kepada ketentuan-Nya guna terwujudnya suatu kehidupan yang selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat atau celah dalam kondisi damai, aman dan tentram. Berdasarkan pengertian dari ketiga kata di atas, dapat disimpulkan sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa di masa lampau yang membentuk sebuah hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

Pengertian yang lebih komprehensif bagi penulis adalah sebagaimana tercantum dalam lampiran PMA No. 65 Tahun 2014 yaitu : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dapat mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.²⁰

²⁰ Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014, "Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah," t.t., 37.

2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidayah

- a. Sejarah masyarakat Arab pra Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad Saw.
- b. Dakwah nabi Muhammad Saw dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian nabi Muhammad saw. Hijrah nabi Muhammad Saw ke taif peristiwa isra mi'raj nabi Muhammad Saw.
- c. Peristiwa hijrah nabi Muhammad Saw ke yasrib, keperwiraan nabi Muhammad Saw, peristiwa Fathul Makkah dan peristiwa akhir hayat Rasulullah Saw.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaur Rasyidin
- e. Sejarah perjuangan wali songo.²¹

3. Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Untuk mengetahui sejarah kehidupan umat islam pada masa lalu.
- b. Untuk mengetahui berbagai peristiwa kehidupan yang terjadi pada masa lalu.
- c. Untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan tentang sejarah umat islam

4. Manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Adapun manfaat mempelajari sejarah kebudayaan umat Islam antara lain sebagai berikut :

²¹ *Ibid*,45.

- a. Dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman.
- b. Dapat menjadikannya sebagai sumber motivasi atas kesuksesan umat terdahulu.
- c. Dapat menjadikannya sebagai bahan pelajaran yang berharga, bahan renungan yang tak ternilai harganya.

5. Bentuk atau Wujud Sejarah Kebudayaan Islam

Adapun bentuk peradaban atau kebudayaan Islam antara lain berupa peninggalan bangunan-bangunan kuno pada masa Umayyah dan Abbasiyah, bentuk-bentuk sastra, kesenian dan sebagainya.²²

²² Tatang Ibrahim, *Sejarah Kebudayaan Islam* (Bandung: CV. Armico, 2009), 11–13.