

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

1. Definisi Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses atau rangkaian kegiatan untuk menciptakan atau menyempurnakan temuan baru atau yang sudah ada. Pengembangan penelitian di bidang pendidikan adalah proses menciptakan dan memverifikasi produk dalam ranah pendidikan.²³ Langkah-langkah dari proses ini sering disebut sebagai siklus R&D, termasuk dalam menemukan penemuan penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Sebagai peneliti, sepatutnya melakukan penelitian pengembangan di wilayah yang membutuhkan sehingga dapat dimanfaatkan. Melalui kekurangan dan permasalahan yang ada di suatu wilayah, peneliti bisa membaca potensi pengembangan dan menjawab permasalahan tersebut dengan sebuah pengembangan dan inovasi produk.

Dalam pengembangan tidak serta merta berjalan mulus begitu saja. Tentu ada tahap *trial and error* yang mengharuskan peneliti untuk meninjau kembali produk yang dikembangkan, jika ternyata masih terdapat kekurangan atau tidak berdampak pada permasalahan yang akan diselesaikan, maka produk pengembangan tersebut memerlukan perbaikan lagi. Setelah pengujian dan validasi produk dan produk terbukti dapat memberikan perubahan sesuai tujuan pengembangan, maka pengembangan dapat dikatakan berhasil.²⁴

2. Definisi Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin dikenal *medium* dan *medius* sebagai asal istilah *media*. Kata *media* merupakan pengantar atau perantara. Istilah *media* dalam konteks ini mungkin merujuk pada diagram, foto, atau peralatan teknologi yang digunakan untuk merekam, menangani, dan

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 297.

²⁴Gustiani, Sri. "Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives", vol. 11, No. 2 (2019): 11.

menyusun kembali informasi lisan atau visual. Media pembelajaran di sisi lain mengacu pada semua komponen yang mungkin membantu dalam penyebaran pengetahuan dan merangsang ide, emosi, dan perhatian peserta didik untuk memotivasi dan menginspirasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan komponen penting dari bahan pembelajaran dengan alat bantu pembelajaran di lingkungan belajar peserta didik.²⁵

Semua bentuk media pembelajaran merupakan alat atau sumber tambahan yang digunakan guru untuk mempermudah dalam mengkomunikasikan pengetahuan kepada peserta didik. Menurut perspektif ini, media pembelajaran dapat menjadi instrumen yang membantu untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan digunakan untuk menjelaskan makna informasi yang dikomunikasikan guru kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang baik dan berkualitas. Oleh karena itu, guru harus memprioritaskan kualitas pembelajaran sebagai faktor yang paling penting. Sejumlah elemen seperti guru yang berkualitas, strategi pembelajaran, lingkungan belajar yang kondusif, dan literasi media akan berdampak pada kualitas proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya memasukkan media ke dalam kegiatan belajar mengajar untuk menghasilkan pengalaman belajar yang berkualitas.²⁶

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan kebutuhan dan motivasi baru, sehingga merangsang dorongan psikologis untuk terus belajar.²⁷ Penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran sangat membantu keberhasilan proses

²⁵Educational Technology Program, Universitas Sebelas Maret, Indonesia, tp11010.yanuaridwi@gmail.com, Yanuari Dwi Puspitarini, Muhammad Hanif, and Educational Technology Program, Universitas Sebelas Maret, Indonesia, muhammadhanif@student.uns.ac.id. "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School." *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (September 1, 2019): 53–60.

²⁶Niswaty, R, and S H Arhas. "The Effect of Learning Media on Progress Quality in Office Administration Program in Vocational School Negeri 1 Watampone Bone Regency." *Journal of Physics: Conference Series* 1387, no. 1 (November 1, 2019).

²⁷Cicik Nuraeni. "The Effects of Teaching Media And Learning Motivation Towards Students' Listening Comprehension At Private Universities Jakarta", (Skripsi, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Jakarta, 2014).

pembelajaran saat ini serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan menawarkan lingkungan belajar yang unik dan menarik. Ada beberapa manfaat praktis terkait dengan media pembelajaran:

- a. Media dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan kognitif sehingga dapat mengurangi verbalisasi.
- b. Media dapat meningkatkan minat peserta didik dan fokus pada akademis peserta didik.
- c. Media dapat menjadi landasan bagi pertumbuhan belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.
- d. Peserta didik dapat lebih memahami bahan ajar yang membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Ada ragam pengalaman pembelajaran yang berkembang, seperti melihat, melakukan, dan mendemonstrasikan. Selain mendengarkan penjelasan guru, peserta didik lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar.

Dalam memilih media pembelajaran yang akan dimanfaatkan ketika kegiatan belajar mengajar maka memerlukan pertimbangan yang cukup kompleks karena media yang akan digunakan harus relevan dengan kriteria-kriteria²⁸ berikut:

- a. Ketepatan pemilihan media pendidikan didasarkan pada tujuan pendidikan yang sudah dirumuskan dan ditentukan. Tujuan pendidikan yang melibatkan unsur pemahaman, pengaplikasian, analisis, dan sintesis cenderung diutamakan dalam pemilihan media pendidikan.
- b. Aksesibilitas media sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa media yang diperlukan mudah diakses atau paling tidak sederhana untuk dibuat oleh pengajar. Kebutuhan utama adalah bahwa instruktur dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran, terlepas dari jenis media yang dibutuhkan atau kemahiran guru dengan itu. Secanggih

²⁸Mansur, Hamsi, and Agus Hadi Utama. "The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School." *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, vol. 3, no. 1 (April 21, 2021): 17.

apapun medianya, jika instruktur tidak bisa menggunakannya di kelas untuk meningkatkan pengalaman mengajar, maka semuanya menjadi percuma saja.

- c. Pemilihan media pendidikan dan pendidikan harus mempertimbangkan tingkat berpikir peserta didik tergantung pada materi pelajaran.

Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Dapat mempermudah proses dan meningkatkan hasil belajar.
- c. Kapasitas untuk mengatasi kendala sensorik, spasial, dan temporal.²⁹
- d. Dapat memberikan peserta didik pengalaman umum tentang kejadian di sekitarnya.

3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa ulasan tentang dasar-dasar penggunaan media pembelajaran, meliputi landasan filosofis, psikologis, teknis, dan empiris.

- a. Filosofis

Dalam penerapan bentuk baru media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis yang mendasarinya.³⁰ Itulah mengapa penting bagi konsumsi media untuk didasarkan pada kebenaran yang diakui secara luas, sebagaimana ditentukan oleh disiplin ilmu dan sosial. Sangat penting bahwa materi yang dirumuskan sesuai disajikan kepada peserta didik. Sebelum menyampaikan informasi kepada peserta didik, guru harus memverifikasi keakuratannya. Praktik menggunakan landasan filosofis dalam pemilihan bahan pedagogis dikenal sebagai pendekatan landasan filosofis.

²⁹Tanggoro, Urip. "The Use Of Instructional Media To Improve Students' Motivation In Learning English", *Jurnal Dialektika* Vol. 3 No. 01 Agustus 2015. 8

³⁰Donnelli, Emily, Amber Dailey, and B Jean Mandernach. "Toward a Philosophy of Multimedia in the Online Classroom: Aligning Multimedia Use with Institutional Goals", vol. 5, no. 1 (2009): 6.

b. Psikologis

Prestasi peserta didik di kelas dapat dipengaruhi secara signifikan oleh pertimbangan cermat guru terhadap berbagai macam faktor, termasuk sifat isi yang akan dibahas dan format penyajiannya. Selanjutnya, perkembangan psikis peserta didik memiliki dampak besar pada kemajuan akademiknya. Oleh karena itu, penting untuk memilih media yang menarik minat peserta didik dan memungkinkan mereka melihat dengan jelas objek yang dipelajari sesuai dengan perkembangan psikisnya.³¹

c. Empiris

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi antara penggunaan dan pemilihan media pembelajaran dengan karakter peserta didik sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien serta menunjukkan hasil belajar dan perubahan positif yang signifikan ketika dia belajar menggunakan media yang tepat ciri-ciri suatu tipe atau gaya belajar. Hal ini tentu sangat mempertimbangkan tipe belajar peserta didik, misalnya peserta didik dengan tipe belajar auditori akan lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis audio. Atas dasar rasionalitas empiris, pemilihan media pembelajaran tidak boleh didasarkan pada preferensi guru. Namun, harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tema, dan kemampuan guru itu sendiri.

4. Jenis Media

Empat kategori utama media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah audio, visual, audio-visual, dan multimedia.

- a. Media audio adalah segala jenis media yang hanya menggunakan indra pendengaran dan hanya berupa suara. Media ini terdiri dari beberapa jenis media, seperti program radio dan program media rekaman (software).

³¹Irkutsk State University, Larisa Vladimirovna Skorova, Irina Mikhailovna Kyshtymova, and Irkutsk State University. "Educational media psychology: Methodological foundations of an integrated model." *Science for Education Today*, vol. 10, no. 5 (October 31, 2020): 120–40. <https://doi.org/10.15293/2658-6762.2005.07>.

- b. Media visual adalah media yang hanya menggunakan indera penglihatan. Media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non-cetak semuanya termasuk dalam kategori media ini.
- c. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Film, video, dan televisi adalah beberapa contohnya.

B. Kajian Teoretis

1. Definisi *Edutainment*

Menurut Hamruni dalam buku M. Fadlillah, *edutainment* terdiri dari dua kata yaitu education dan entertainment. Education artinya pendidikan, dan entertainment artinya hiburan. Dengan demikian, *edutainment* didefinisikan secara linguistik sebagai pendidikan yang menyenangkan. Hamruni menyatakan bahwa *edutainment* adalah proses pembelajaran yang menggabungkan informasi yang bersifat informatif dan menghibur sedemikian rupa sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.³²

Sutrisno mengatakan dalam buku karya Moh Sholeh Hamid bahwa *edutainment* merupakan perpaduan antara pendidikan dan kesenangan. Pendidikan sangat mendidik, sedangkan hiburan sangat menghibur. Oleh karena itu, *edutainment* merupakan pendidikan yang menarik atau menyenangkan. *Edutainment*, dalam arti leksikal, adalah jenis pendidikan yang memadukan konten pendidikan dan hiburan untuk pengalaman pendidikan yang menyenangkan. Belajar dapat dibuat lebih menghibur dalam pengaturan ini dengan menggunakan metode seperti komedi improvisasi, permainan, permainan peran, dan demonstrasi. Selama pelajar terlibat, pembelajaran dapat mengambil banyak bentuk.

Menurut New World Encyclopedia, *edutainment* berasal dari istilah education entertainment atau entertainment education dan mengacu pada sejenis hiburan yang bertujuan untuk mengajar dan menyenangkan. *Edutainment* pada dasarnya mencoba untuk mendidik atau meningkatkan

32M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana,2014) hlm-3.

interaksi sosial di antara siswa melalui penggunaan bentuk hiburan yang dikenal, seperti program televisi, permainan komputer atau video, film, musik, situs web, perangkat multimedia, dan sebagainya. Selain itu, *edutainment* berupa pendidikan di alam liar yang dapat menghibur sekaligus mengajarkan tentang kehidupan satwa dan lingkungannya.

Namun demikian, *edutainment* sering mencoba untuk mengajarkan satu atau lebih topik tertentu atau mengubah perilaku dengan mendorong munculnya kebiasaan sosiokultural tertentu. *Edutainment* dapat dianggap efektif jika ada bukti bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan instruktur dapat mendidik murid dengan cara yang menghibur.³³

Edutainment lebih menekankan teknik, strategi, dan taktik daripada hiburan. Strategi sering dikaitkan dengan taktik, sementara taktik adalah semua metode dan sumber daya untuk menangani tujuan dan situasi tertentu untuk mencapai hasil yang paling diinginkan. Namun, dalam proses pendidikan, teknik atau taktik lebih sering digunakan daripada strategi.

Metode dan tahnik memiliki arti yang berbeda sementara memiliki tujuan yang sama. Metode adalah rute yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan teknik adalah cara melakukan suatu tindakan. Oleh karena itu, metode memiliki makna yang lebih luas, idealis, dan intelektual dibandingkan teknik. Akan tetapi, suatu strategi dikatakan efektif jika juga dapat menghasilkan metode yang efektif, karena metode merupakan sarana penerapan strategi.³⁴

2. Prinsip-Prinsip Belajar Berbasis *Edutainment*

Gagasan dasar *edutainment* didasarkan pada premis bahwa pembelajaran di sekolah dan masyarakat tidak lagi dipandang sebagai pendidikan. Namun, itu membuat anak muda takut, takut, dan sengsara, serta bosan dan bosan. Sekalipun pembelajaran harus menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman dan bersemangat, itu harus dilakukan

³³Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 17-18.

³⁴*ibid.*, 19-20

dengan serius. Oleh karena itu, *edutainment* berusaha menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut salah satu sudut pandang, lahirnya gagasan *edutainment* dapat dikaitkan dengan tiga faktor:

- 1) Emosi positif (senang/ceria) meningkatkan pembelajaran, tetapi emosi negatif, seperti sedih, takut, merasa terancam, dan tidak mampu, menghambat atau bahkan menghentikan pembelajaran. Akibatnya, *edutainment* bertujuan untuk menggabungkan pengajaran dengan kesenangan. Hal ini dilakukan agar pembelajaran menjadi menyenangkan atau mengasyikkan.
- 2) Jika seseorang dapat menggunakan kapasitas logis dan emosionalnya secara efektif, dia akan mencapai keberhasilan belajar yang sebelumnya tidak terduga.
- 3) Jika setiap pelajaran dimotivasi dengan tepat dan disampaikan dengan cara yang menghargai gaya dan modalitas belajar mereka, maka semua siswa akan mencapai hasil belajar yang optimal.³⁵

3. Teori Belajar Berbasis *Edutainment*

Salah satu teori yang menjelaskan dan menggambarkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah hipotesis pembelajaran berbasis *edutainment*. Teori adalah ilmu, instruksi, atau sudut pandang postulat atau akurat yang didasarkan pada kekuatan akal, sebagaimana didefinisikan oleh jargon komunitas ilmiah.

Banyak perspektif tentang proses pembelajaran telah diartikulasikan oleh spesialis pendidikan dan psikologis. Ide ini membahas bagaimana siswa harus diperlakukan selama kegiatan pembelajaran sehingga mereka dapat secara efektif memperoleh dan mempertahankan konten yang disajikan oleh pendidik. Meskipun tentu saja ada perbedaan antara berbagai teori, mereka semua berfungsi untuk memperkuat dan mendukung satu sama lain. Teori yang ada memungkinkan pemilihan teori yang paling tepat untuk belajar, dan juga berfungsi untuk mengarahkan

³⁵Ibid., 4-5

dan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan produktif. Di bawah ini, kita akan membahas logika di balik pendidikan gaya *edutainment*.

a. Teori Belajar Kooperatif

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran kooperatif berfungsi sebagai standar. Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan serangkaian tugas instruksional yang dirancang untuk membantu mereka menguasai materi kursus. Siswa, upaya individu siswa, upaya kelompok, dan hasil kelompok adalah empat pilar di mana Strategi Pembelajaran Kooperatif (DSS) bersandar. Model pembelajaran kelompok memanfaatkan pembelajaran kooperatif sebagai salah satu taktiknya. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran kelompok yang telah terbukti meningkatkan hasil akademik dan sosial siswa, serta kemampuan mereka untuk menerima dan bahkan merangkul ketidaksempurnaan mereka sendiri dan orang lain dengan rahmat dan kerendahan hati.³⁶

b. Teori Otak Triun

Paul Maclean menemukan pengertian tiga otak dalam satu kepala (otak tritunggal). Saat ini, pemahaman kita tentang bagaimana fungsi otak telah meningkat cukup pesat. Paul Maclean telah membuat hipotesis otak tritunggal jauh lebih rumit dan dalam. Namun contoh yang digunakan di sini berguna untuk memahami bagaimana fungsi otak dalam kaitannya dengan kesiapan belajar.³⁷

Unsur-unsur otak yang disebutkan di atas adalah satu kesatuan. Ini menunjukkan bahwa salah satu otak akan beroperasi secara normal. Oleh karena itu, untuk fungsi otak yang optimal, lingkungan belajar harus menyenangkan agar dapat mendorong pembelajaran yang efektif. Jika sirkuit otak berfungsi dengan baik, siswa akan

³⁶Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 61-62

³⁷Adi W. Gunawan, *Pembelajaran Genius Learning, "Petunjuk Praktis untuk Menerka Percepatan Pembelajaran"*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), 57-58.

menemukan subjek yang mudah dipahami. Akibatnya, ini adalah salah satu alasan mengapa lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan menyenangkan sangat penting.

c. Teori Kecerdasan Majemuk

Karena teori kecerdasan majemuk tidak mengesampingkan potensi bahwa setiap siswa/orang memiliki kecerdasan yang banyak dan majemuk, meskipun tidak semua memilikinya, teori ini memberikan penjelasan tentang keragaman kecerdasan yang mungkin dimiliki oleh setiap siswa/orang. tingkat kecemerlangan dan kemampuan yang sama atau beragam. Teori banyak kecerdasan ini diperkenalkan oleh Howard Gardner dalam bukunya *Frame of Mind*. Berbagai jenis kecerdasan, termasuk linguistik, musik, logis, matematika, spasial, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis, semuanya dapat dijelaskan oleh teori otak ini.

4. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment*

Pada dasarnya, *edutainment* dapat diintegrasikan ke dalam struktur pendidikan apa pun. Sebab, dalam perjalanannya, *edutainment* telah berkembang ke berbagai bentuk, termasuk pembelajaran yang dipercepat. *Accelerated Learning* adalah metode pembelajaran terancang yang sekarang digunakan, dan menawarkan beberapa keuntungan. *Accelerated Learning* didasarkan pada otak mutakhir dan penelitian pembelajaran. Di sini, berbagai strategi dan media dapat digunakan. Itu luas dan lentur. Belajar didorong untuk berpartisipasi sepenuhnya. *Accelerated Learning* mengakomodasi semua gaya belajar, memberi energi dan membuat belajar menjadi menyenangkan, dan memberikan penekanan yang signifikan pada hasil, hasil, dan hasil.³⁸

³⁸Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, (Bandung: Kaifa, 2002), 26.

Berdiri dan bergerak tidak secara inheren meningkatkan pembelajaran. Menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan panca indera mungkin memiliki dampak signifikan pada pembelajaran.

a. Auditori (Belajar dengan berbicara dan mendengar)

Pikiran pendengaran kita jauh lebih kuat dari yang kita ketahui. Tanpa kesadaran kita, telinga kita terus mengumpulkan dan menyimpan informasi pendengaran. Dan ketika kita menghasilkan suara kita sendiri dengan berbicara, bagian penting dari otak menjadi terlibat.

Orang Yunani kuno menganjurkan pembelajaran berbasis dialog dengan lantang. Konsep mereka adalah sebagai berikut: jika Anda ingin belajar lebih banyak tentang sesuatu, Anda harus berbicara tanpa henti. Pembelajaran pendengaran telah menjadi metode standar pendidikan untuk semua peradaban sejak awal waktu. Dalam membangun kursus yang menarik bagi saluran pendengaran batin siswa, cari metode untuk mendorong mereka mendiskusikan apa yang mereka pelajari. Mintalah agar mereka mengungkapkan pengalaman mereka secara verbal. Jika mereka memilih, mintalah mereka membacakan secara dramatis. Berkomunikasi dengan mereka saat mereka memecahkan tantangan, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, merenungkan pengalaman belajar, dan membangun makna pribadi.

b. Visual (Belajar dengan mengamati dan menggambarkan)

Meskipun lebih jelas pada beberapa individu, ketajaman visual cukup kuat pada setiap individu. Ada lebih banyak perangkat di otak untuk memproses informasi visual daripada memproses informasi dari indra lainnya. Beberapa tahun yang lalu, pemerintah Amerika Serikat memberikan dana kepada Dave Meier untuk menyelidiki dampak gambaran mental pada pembelajaran. Owen Caskey dari Texas Tech University dan Dave menemukan bahwa peserta yang menggunakan citra (atau simbol) untuk mempelajari materi teknis dan ilmiah

mendapat skor rata-rata 12 persen lebih tinggi untuk memori jangka pendek dan 26 persen lebih tinggi untuk memori jangka panjang daripada mereka yang tidak menggunakan. perumpamaan. Dan angka-angka ini berlaku untuk semua orang, tanpa memandang usia, ras, jenis kelamin, atau metode pembelajaran yang disukai.

c. Intelektual (Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung)

Apa yang dimaksud Dave Meier dengan "intelektual" bukanlah pendekatan "akademis" yang memihak, tidak terhubung, rasionalistik, terpisah, terhadap pendidikan. "Intelektual" mengacu pada aspek diri yang mencerminkan, menghasilkan, memecahkan masalah, dan menghasilkan makna. Intelektual adalah penghasil makna dalam pikiran; mekanisme dimana orang "berpikir", mengintegrasikan pengalaman, membentuk jaringan otak baru, dan memperoleh pengetahuan. Ini menciptakan makna baru untuk dirinya sendiri dengan menghubungkan pengalaman otak, fisik, emosional, dan intuitif tubuh. Inilah bagaimana pikiran mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pandangan terang menjadi kebijaksanaan.

Ketiga jenis pembelajaran ini harus ada agar pembelajaran yang optimal dapat terjadi. Karena faktor-faktor ini saling bergantung, pembelajaran terjadi paling efektif ketika digunakan secara bersamaan.

5. Karakteristik *Edutainment*

Ada 4 hal yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment*, yaitu:

- a. Pengertian *edutainment* mengacu pada berbagai strategi pembelajaran yang dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan hasil belajar.
- b. Premis mendasar dari *edutainment* adalah bahwa pembelajaran harus dilakukan di lingkungan yang menyenangkan.

- c. Pengertian *edutainment* menyediakan sistem pembelajaran dengan link tunggal yang efisien antara siswa, instruktur, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar. Gagasan *edutainment* menempatkan anak-anak sebagai pusat proses pendidikan dan sebagai topiknya.
- d. Dalam pengertian *edutainment*, proses dan kegiatan pembelajaran tidak lagi disajikan secara menakutkan, melainkan secara humanistik. Keterlibatan pendidikan ini akan mengembangkan kegiatan belajar yang berhasil dan menjadi faktor utama dalam keberhasilan suatu usaha belajar, filosofinya adalah bahwa setiap orang dapat mencapai lebih dari yang pernah mereka pikirkan mungkin dengan mengembangkan kapasitas logis dan emosional mereka sepenuhnya dan dengan belajar bagaimana mengenali dan menggunakan gaya belajar unik mereka sendiri.³⁹

6. Definisi Video Animasi

Video dicirikan sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar dan mengilhami visual yang bergerak dengan ilusi, penglihatan, dan imajinasi. Video dapat digunakan untuk menyebarkan pesan yang bersifat faktual, fiktif, instruktif, mendidik, dan informatif. Kedua komponen audio dan visual dalam media video bekerja sama membentuk satu kesatuan. Sementara komponen visual memungkinkan pengembangan pesan pembelajaran melalui visualisasi, komponen audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan melalui pendengaran. Media video adalah kumpulan gambar elektronik yang dikombinasikan dengan audio dan suara kemudian direkam dalam pita video. Video sebagai kumpulan elemen atau media yang secara bersamaan dapat menampilkan gambar dan suara. Pada dasarnya, video animasi digunakan untuk menerjemahkan konsep menjadi visual impresionistik, suara, dan proses yang direkam, ditayangkan, dan menyertakan teknologi tertentu.⁴⁰

³⁹Ratna Pangastuti, *Edutainment Paud*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014), 62-63.

⁴⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 49.

Memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran merupakan terobosan yang sudah seharusnya dikuasai oleh guru. Untuk menyampaikan konten yang bersifat dinamis, visualisasi sangat berguna. Saat seorang guru menggunakan video di kelas, mereka menggunakan lebih dari sekedar alat untuk belajar. Guru juga memberi peserta didik kesempatan untuk belajar melalui pengalaman yang tampaknya dialami sendiri. Hal ini memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang disajikan dalam video.⁴¹

Animasi merupakan proses menangkap dan memutar ulang urutan gambar diam untuk menciptakan tampilan gerakan. Tujuan dari animasi adalah untuk memberikan sesuatu tampilan yang lebih hidup. Dapat dikatakan bahwa video animasi adalah media yang memadukan media auditori dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, dapat menggambarkan item secara mendalam, dan dapat membantu dalam memahami topik yang menantang.

7. Tujuan Video Animasi

Berikut ini adalah beberapa cara yang menggunakan media video dapat membantu instruktur dan peserta didik dalam pembelajaran mereka

a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas

Melalui pemanfaatan video animasi, peserta didik dapat mengamati secara langsung objek atau materi pelajaran yang kompleks menjadi ada di depan mata. Hal ini juga memudahkan guru dalam menghadapi tuntutan untuk menyediakan komponen pembelajaran yang sulit ditemukan dalam waktu yang singkat.

b. Meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas

Dalam pelaksanaan pembelajaran dikenal kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai setiap tahun dan semesternya. Tidak jarang guru merasa tidak cukup banyak waktu untuk mencari peraga yang sesuai dengan pembelajaran dalam waktu yang singkat.

⁴¹Turyat, 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.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menggantikan keberadaan peraga namun tidak mengurangi fungsinya untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Salah satu opsinya adalah dengan video animasi.

- c. Mempertahankan relevansi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
- d. Membantu menjaga fokus saat belajar.⁴²

8. Kelebihan dan Kekurangan Video

a. Kelebihan video

- 1) Memberikan pengalaman belajar membaca, mengamati, dan mengkritisi secara bersamaan.
- 2) Menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang dapat diputar berulang kali.
- 3) Mendorong percakapan kelompok dan berpikir di antara peserta didik
- 4) Menyajikan peristiwa yang berbahaya untuk diamati langsung
- 5) Sesuai untuk individu, kelompok kecil atau besar, kelompok beragam atau heterogen.
- 6) Meningkatkan efisiensi waktu.

b. Kekurangan media video:

- 1) Pengadaan film atau video umumnya memerlukan biaya mahal dan memakan waktu.
- 2) Peserta didik bisa mengalami hambatan dalam pemutaran video karena harus selalu menyimak di saat video terus berputar.
- 3) Video animasi yang dapat diakses di internet tidak selalu memenuhi tuntutan dan tujuan pembelajaran yang dimaksud.

9. Aplikasi Powtoon

Powtoon adalah aplikasi yang membantu untuk membuat video animasi dan mendukung serta mudah digunakan jika ingin membuat film animasi. Program animasi video Powtoon merupakan salah satu alat audio

⁴²Hujair AH. Sanaky, *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2013), 3.

visual yang saat ini semakin sering digunakan sebagai alat pembelajaran. Aplikasi Powtoon memulai debutnya pada tahun 2012 dan telah berkembang sejak saat itu hingga mencapai ukurannya saat ini. Kemudahan penggunaan Powtoon adalah salah satu manfaatnya. Selain itu, program Powtoon sudah memiliki berbagai kemungkinan animasi yang lucu dan unik, sehingga pengguna hanya perlu menyesuaikan *template* animasi yang diinginkan dengan tulisan tangan, kartun, dan transisi yang jelas.⁴³ Produk akhir Powtoon adalah film animasi yang cukup menarik untuk menarik perhatian peserta didik selama presentasi.

Berdasarkan beberapa penelitian, terlihat bahwa program Powtoon dapat digunakan untuk membuat video animasi untuk topik apapun. Powtoon adalah aplikasi video animasi berbasis online, oleh karena itu memiliki akses ke internet yang mudah. Aplikasi Powtoon tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, dengan kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

Kekurangan media powtoon sebagai media pembelajaran:

- a. Menurunkan daya cipta dan orisinalitas bentuk materi pembelajaran lainnya.
- b. Membutuhkan bantuan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mumpuni untuk digunakan.

Aplikasi powtoon memiliki manfaat sebagai berikut untuk pendidikan:

- a. Menggambarkan realitas dalam kehidupan nyata
- b. Kolaboratif
- c. Variasi animasi yang cukup lengkap.⁴⁴

⁴³ Kholilurrohmi, I. *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semester 1 SMAN 1 Plere*. Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2017).

⁴⁴ Anggita, Zulfah. "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*", vol. 7, no. 2 (March 12, 2021): 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>.

Aplikasi Powtoon memiliki kelebihan dan kekurangan, dan berdasarkan kekurangannya dapat dikatakan bahwa mengoperasikan dan menggunakannya membutuhkan pengetahuan khusus. Sedangkan aplikasi Powtoon sangat inovatif dalam pembelajaran jika dilihat dari manfaatnya karena lebih variatif dengan berbagai jenis animasi dan memotivasi peserta didik untuk lebih siap menerima materi yang disampaikan atau diberikan oleh guru.

10. Definisi Mata Pelajaran Fikih

Fikih adalah cabang hukum syariah yang membahas masalah perilaku manusia. Kata fikih berasal dari kata *fuqaha* yang artinya memahami.⁴⁵ Sedangkan menurut istilah fiqih adalah hasil daya upaya para fuqaha dalam menerapkan syariat Islam sesuai kebutuhan masyarakat.⁴⁶ Untuk memenuhi kebutuhan dasarnya, manusia harus berinteraksi dengan Allah SWT (*ḥablumminallah*), sesama manusia (*ḥablum minannas*), dan hewan lainnya (*ḥablumma'algairi*). Fikih menekankan interpretasi yang tepat dari aturan hukum Islam dan penerapannya dalam ibadah dan muamalah dalam konteks Indonesia sehingga perilaku sehari-hari sesuai dengan hukum dan memiliki nilai-nilai agama.

Salah satu mata pelajaran pendidikan agama yang bercirikan dengan ibadah adalah mata pelajaran fikih. Tujuannya dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar beriman, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam bentuk ajaran ibadah dan muamalah. Dalam rangka menghasilkan umat Islam yang secara konsisten berkomitmen menegakkan syariat Islam. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami prinsip-prinsip syariat Islam dan strategi-strategi untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

⁴⁵Mahmud Yunus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Hidayat Agung, 1990), 321

⁴⁶Tengku Muhammad Hasbi Ash Shiddiqe, *Falsafah Hukum Islam*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2001), 29.

11. Tujuan Mata Pelajaran Fikih

Tujuan mata pelajaran fikih adalah untuk membantu peserta memahami prinsip-prinsip dasar hukum Islam serta bagaimana hidup sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut untuk menjadi seorang Muslim yang selalu menjunjung tinggi hukum Islam (*kāffah*).

Tujuan utama pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah adalah mempersiapkan peserta didik agar mampu: (1) mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara mempraktikkan dalam bentuk ibadah dan muamalah (2) melaksanakan dan mengamalkan ketentuan syariat Islam secara benar dalam mengamalkan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman ini diharapkan dapat menjadikan pribadi yang baik.⁴⁷

12. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih

Pedoman hukum Islam untuk menjaga ketentraman, kerukunan, dan keseimbangan dalam interaksi seseorang dengan sesama manusia dan dengan Allah SWT termasuk dalam tujuan utama fikih. Berikut cakupan topik Fikih di Madrasah Tsanawiyah (MTs) kelas VII menurut KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang standar isi:

- a. Aspek fikih ibadah: ketentuan dan alat-alat bersuci, tata cara bersuci, shalat fardu, shalat sunnah dan salat darurat, sujud, azan dan iqamah, zikir dan doa setelah shalat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan aqiqah, makanan, merawat mayat, dan ziarah kubur.
- b. Aspek fikih muamalah: aturan dan ketentuan yang mengatur jual beli, *qirad*, riba, pinjam-meminjam, hutang-piutang, gadai, dan upah.⁴⁸

Dalam mata pelajaran fikih kelas VII terdapat salah satu bab yang diajarkan kali pertama pada semester I yaitu alat-alat bersuci. Materinya seputar tentang pengertian bersuci, perbedaan bersuci dan membersihkan, dasar hukum bersuci, kedudukan air dalam bersuci, pembagian jenis air,

⁴⁷Direktorat KSKK Madrasah, *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), 25.

⁴⁸ Ibid.

benda-benda bersuci selain air dan batu, hingga hikmah dalam penggunaan alat-alat bersuci. Berikut adalah kompetensi dasar yang harus dicapai dalam materi alat-alat bersuci:

- a. Menghayati anugerah Allah berupa air dan benda lain yang dapat digunakan sebagai alat bersuci.
- b. Menjalankan perilaku bersih sebagai implementasi dari pemahaman tentang alat-alat bersuci.
- c. Memahami alat-alat bersuci dari najis dan hadas
- d. Mengomunikasikan penggunaan alat-alat bersuci dari najis dan hadas

13. Alat-Alat Bersuci

a. Pengertian Bersuci

Islam sangat menekankan bersuci, baik secara hakikat maupun hukum. Pada hakikatnya, ungkapan tersebut merujuk pada hal-hal yang menjaga agar badan, pakaian, dan tempat ibadah bersih dari hadas dan najis. Dalam bahasa, bersuci merupakan aktivitas mensucikan diri dari hadats dan najis sesuai dengan tata cara syari'at Islam. Bersuci merupakan bagian dari *ta'zim* dan penghormatan kepada Allah adalah mengerjakan shalat dengan cara yang suci dan bersih. Dalam Islam, topik kesucian diberikan prioritas utama.⁴⁹ Berwudu dan mandi telah terbukti secara ilmiah dapat menyegarkan tubuh secara fisik, menghidupkan kembali ruh, dan membersihkan diri dari segala jenis bakteri patogen yang dapat menyerang tubuh kapan saja. Cara terbaik untuk menghentikan wabah penyakit, menurut penelitian medis modern, adalah dengan menjaga semuanya tetap bersih sekaligus pencegahan selalu lebih baik daripada pengobatan.

b. Perbedaan Bersuci dan Membersihkan Diri

Ketika seseorang melakukan proses bersuci, maka identik dengan membersihkan diri. Padahal bersuci dan membersihkan diri ini bukan sesuatu yang bisa disamakan meskipun tidak benar-benar

⁴⁹ Opik Taupik K. Dan Ali Khosim Al-Mansyur, *Fikih 4 Mazhab Kajian Fikih – Ushul Fiqh*, (Bandung: Pustaka Aura Semesta, 2014), 54.

berbeda. Ada beberapa hal yang membedakan antara bersuci dan membersihkan diri. Ketika seseorang bersuci, maka aktivitas bersuci tersebut pasti diawali dengan niat, bertujuan untuk membersihkan, melalui tata cara yang diatur dalam ketentuan fikih, dan tentunya mengikuti pola hidup sehat. Berbeda dengan membersihkan diri. Membersihkan diri sekadar bertujuan untuk membersihkan dan mengikuti pola hidup sehat tanpa disertai niat dan tidak sesuai tata cara yang diatur dalam ketentuan fikih.

c. Dasar Hukum Bersuci

Dalam Q.S. Al-Baqarah(2) : 222 Allah Swt. berfirman:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَّيِّينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ

Artinya:

Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertaubat dan menyukai orang-orang yang mensucikan diri.

d. Kedudukan Air dalam Bersuci dari Pembagiannya

Secara umum, air dan benda selain air adalah dua jenis alat yang dapat digunakan untuk ṭaharah (benda padat). Metode utama ṭaharah adalah air. Namun, tidak semua air cocok untuk ṭaharah.

1) Air Suci dan Mensucikan.

Air suci dan mensucikan atau yang disebut sebagai air mutlak secara definisi adalah air yang berasal dari bumi atau langit, seperti hujan, laut, sungai, danau, dan air lain yang dihasilkan dari penguapan salju atau es. Menurut mayoritas ahli, air suci itu suci dan mensucikan, seperti halnya air yang mempertahankan identitasnya meskipun berubah karena faktor-faktor yang sulit dihindari, seperti tanah, debu, atau faktor lain, seperti jatuh. daun atau kayu, atau mengalir di tempat yang asin atau mengandung belerang, dan lain-lain.

2) Air Suci Tidak Mensucikan

Air yang telah diperas dari suatu zat, seperti jeruk nipis, tebu, anggur, atau air mutlak yang kemudian digabungkan dengan zat lain, seperti air bunga, dikenal sebagai air suci tidak mensucikan. Meski secara teknis suci, air ini tidak bisa membersihkan hadits atau najis. Semua mazhab sepakat dengan pendapat ini, kecuali Hanafi, yang membolehkan pembersihan najis menggunakan cairan apa pun selain minyak.⁵⁰

3) Air *Mutanajjis*

Air yang terkena najis disebut sebagai air *mutanajjis*. Meminum air ini hukumnya haram, berlaku haram pula menggunakannya untuk mensucikan sesuatu. Diharamkan menggunakan air jenis ini untuk *taharah* atau untuk membasuh najis atau hadas. Berikut contoh dari air *mutanajjis* ini :

- Air najis yang telah berubah warna, rasa dan aromanya.
- Air yang tidak berubah warna, rasa, atau aromanya, tetapi hanya memiliki volume sedikit (kurang dari dua kulah), atau sekitar 216 liter. Hal ini diperjelas dalam hadits bahwa Rasulullah ﷺ bersabda: “Dan dari Abi Umamah Albahiliyyi raḍiyallahu ‘anhu bersabda: Nabi bersabda: “Sesungguhnya air tidak dinajisi oleh apapun kecuali yang mempengaruhi aroma, rasa, dan warnanya.” (H.R. Ibnu Majah: 541).

4) Air *Musta'mal*

Ketika menggunakan air mutlak untuk membasuh kotoran dari tubuh, pakaian, atau bejana, air yang digunakan untuk bersuci terpisah dengan sendirinya atau setelah diperas, dan air yang dipisahkan disebut sebagai air *musta'mal*. Air yang terkena dengan

⁵⁰ Opik Taupik K. Dan Ali Khosim Al-Mansyur, *Fikih 4 Mazhab Kajian Fikih – Ushul Fiqh*, (Bandung: Pustaka Aura Semesta, 2014), 56.

najis dianggap najis meskipun tidak berubah. Tidak bisa lagi hadats atau najis dibersihkan dengan air jenis ini.⁵¹

5) Air *Musyammamas*

Air *musyammamas* disebut juga air yang makruh digunakan untuk bersuci, didefinisikan sebagai air yang telah dijemur atau terkena panas matahari dan disimpan dalam wadah yang dapat berkarat selain emas dan perak.⁵²

e. Benda-Benda Bersuci Selain Air

1) Benda Padat

Selain air, benda apa pun yang dapat menyerap air dapat digunakan untuk bersuci. Contohnya termasuk potongan ubin, tisu kering, kayu, batu, tanah dan bahan lainnya. Semua ini harus bersih.

a) Bersuci dengan batu

Bersuci dengan batu atau praktik istinja secara harfiah diterjemahkan menjadi membersihkan najis atau membersihkan dari mana kotoran atau kencing keluar. Beristinja dapat dilakukan hanya dengan batu, hanya dengan air suci atau mutlak, atau dengan keduanya.⁵³ Namun yang paling esensial adalah praktik istinja terlebih dahulu dengan batu kemudian disempurnakan dengan air. Hal ini dimaksudkan agar batu dapat menghilangkan bentuk kotor najis kemudian air dapat menghilangkan jejak najis tanpa menyatu dengan najisnya. Jika seseorang hanya menggunakan salah satunya, menggunakan air saja lebih direkomendasikan daripada menggunakan batu saja karena hanya air yang mampu menghilangkan bentuk kotor dan

⁵¹Abd. Razak, *Air Mutlak Dalam Perspektif Ulama Sunni (Studi Komparatif)*, (Banda Aceh: Cv. Tristar Printing Mandiri, 2016), 4.

⁵² Ibid., 1.

⁵³Ahmad Sarwat, *Fiqh Islam: Kitab Thaharah*, (Jakarta Selatan: Kuningan Setiabudi, 2011), 5.

residunya. Namun, jika seseorang akan menggunakan batu, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi agar dianggap sah.⁵⁴

Syekh Salim bin Sumair Al-Hadlrami mencantumkan delapan (delapan) syarat yang harus dipenuhi dalam beristinja hanya dengan batu dan tanpa menggunakan air dalam kitabnya *Safīnatun Najā*. Beliau menyatakan:

شروط اجزاء الحجر ثمانية: أن يكون بثلاثة أحجار وأن ينقي
المحل وألا يجف النجس ولا ينتقل ولا يطراً عليه آخر ولا يجاوز
صفحته وحشفته ولا يصيبه ماء وأن تكون الأحجار طاهرة

“Syarat beristinja; hanya dengan menggunakan batu ada delapan, yakni (1) dengan menggunakan tiga buah batu (2) batunya dapat membersihkan tempat keluarnya najis (3) najisnya belum kering (4) najisnya belum pindah (5) najisnya tidak terkena barang najis yang lain (6) najisnya tidak melampaui *ṣafḥah* dan *ḥasyafah* (7) najisnya tidak terkena air (8) batunya suci.”⁵⁵

Kedelapan syarat itu beserta penjelasannya disampaikan oleh Syaikh Nawawi Al-Bantani dalam kitabnya *Kāsyifatus Sajā* sebagai berikut:

- Menggunakan tiga batu terpisah atau tiga permukaan batu tunggal. Sekalipun area yang dibersihkan dari najis bersih hanya dengan satu batu atau sisi batu, tetap perlu dilakukan sampai setidaknya ada tiga batu atau tiga sisi batu. Sebaliknya, jika setelah menggunakan tiga batu untuk memulai pembersihan, area tersebut masih belum bersih dari kotoran, maka harus ditambahkan batu lagi hingga bersih. Pada contoh penambahan ini disunnahkan bila

⁵⁴Uthman Mahrus dan Zainus Shalihin, *Ikhtisar Hukum-Hukum Islam, Cet. I*, (Semarang: Asy-Syifa`, 1994), 24.

⁵⁵Salim bin Sumair Al-Hadlrami, *Safīnatun Najaa*, (Beirut: Darul Minhaj: 2009), 17.

dibersihkan dengan batu berjumlah ganjil, meski sudah suci menggunakan batu berjumlah genap.⁵⁶

- Batu itu memiliki kemampuan untuk menyucikan area keluarnya najis. Dengan batasan bahwa sisa-sisa najis tidak bersisa kecuali bekasnya yang hanya dapat dihilangkan dengan air atau zat lainnya.⁵⁷
- Najisnya belum mengering. Ketika najis sudah berubah menjadi kering, maka tidak cukup melakukan istinja dengan batu sehingga harus disempurnakan dengan air. Hal ini diakibatkan batu tidak mampu mengangkat najis yang mengering. Dalam hal ini, untuk membersihkan keseluruhannya maka harus dilanjutkan dengan air.⁵⁸
- Najis tetap berada di tempatnya saat pertama kali muncul. Jika najis sudah terlanjur pindah dan terhubung dengan tempat pertama kali muncul, maka air harus digunakan untuk benar-benar menghilangkan najis tersebut. Namun, jika najis yang sudah pindah itu tidak terhubung dengan tempat asalnya, maka najis yang berpindah saja yang harus dibersihkan dengan air; sedang najis yang masih tetap pada tempatnya boleh dibersihkan dengan batu.⁵⁹
- Najisnya tidak terkena barang najis yang lain atau barang suci yang basah selain air keringat. Tidak apa-apa jika keringat atau benda suci yang kering seperti kerikil mengenai najis tersebut. Akan tetapi, istinja harus disempurnakan dengan air dan bukan hanya batu jika yang bersentuhan dengan benda najis—kering atau basah—atau benda suci yang basah.⁶⁰

⁵⁶Muhammad Ihsan Ibnu Zuhri, *Terjemah Kāsyifah As-Sajā Fi Syarhi Safinah An-Najā* Jilid 1, (Salatiga, Pondok Pesantren al-Yaasin, 2018), 119.

⁵⁷ *Ibid.*, 120.

⁵⁸ *Ibid.*

⁵⁹ *Ibid.*, 121.

⁶⁰ *Ibid.*

- Bagi orang yang buang air besar najis yang keluar tidak melampaui bagian samping dubur, yakni bagian pantat yang apabila pada posisi berdiri maka akan menempel satu sama lain. Sedangkan bagi orang yang buang air kecil najis yang keluar tidak melampaui ujung zakar. Jika itu terjadi, istinja harus dilakukan dengan air, bukan hanya batu.⁶¹
- Setelah atau sebelum melakukan istinja, najis yang keluar tidak boleh terkena air atau cairan lain. Hal ini bertujuan agar membersihkan najis tersebut meskipun air tersebut suci. Jika air terkena najis, maka air tersebut juga berubah menjadi najis. Dari analogi inilah disyaratkan istinja harus menggunakan batu yang kering. Jika istinja dengan batu yang kondisinya basah maka status istinja menjadi tidak sah karena batu yang basah bisa membawa najis. Dan mengotori area yang akan dibersihkan tersebut. Jika hal ini terjadi, istinja harus dilakukan dengan air; menggunakan batu saja tidak cukup.⁶²
- Batu yang digunakan beristinja adalah batu yang suci. Maka tidak cukup bila beristinja hanya dengan batu namun batunya *mutanajjis* (batu yang terkena najis).⁶³

Secara lebih terperinci, Syaikh Nawawi juga mengemukakan

واعلم أن كل ما هو مقيس على الحجر الحقيقي وهو ما إذا
وجدت القيود الأربعة فيسمى حجرا شرعيا يجوز الاستنجاء به

“Ketahuilah, bahwa segala sesuatu yang dapat diqiyaskan dengan batu secara hakiki—yakni apapun yang padanya terdapat empat batasan—maka dapat digunakan untuk beristinja. Yang demikian itu disebut batu secara

⁶¹ Ibid., 122.

⁶² Ibid., 123.

⁶³ Ibid., 124.

syar'i."⁶⁴Pernyataan ini menyiratkan bahwa ada bahan lain yang dapat digunakan sebagai alat beristinja selain batu. Menurut Syekh Nawawi, benda-benda tersebut dianggap sah untuk beristinja jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- Barang yang suci. Dengan menggunakan sesuatu yang kotor atau *mutanajjis*, seseorang tidak dapat melakukan istinja. Tentu saja, alih-alih membersihkan area yang akan dibersihkan, hal ini hanya akan membuatnya semakin najis.
- Barangnya padat. Menggunakan sesuatu yang lembab, seperti batu atau cairan seperti minyak mawar atau cuka, tidak cukup untuk mencapai melakukan istinja.
- Barang yang digunakan untuk istinja meliputi segala sesuatu yang dapat menghilangkan dan menyerap najis sehingga ketika kita memiliki gelas atau bambu yang licin maka tidak bisa untuk digunakan istinja.⁶⁵
- Tidak termasuk barang yang harus dihormati. Seperti melakukan istinja dengan makanan manusia seperti roti dan lainnya, atau istinja menggunakan makanan jin seperti tulang.⁶⁶

Benda apa saja yang memenuhi persyaratan ini dapat menggantikan batu untuk istinja. Benda-benda yang memenuhi empat syarat di atas contohnya tisu, daun kering, batu bata, dan bahan lainnya bisa digunakan untuk melakukan istinja.⁶⁷

f. Hikmah Dalam Penggunaan Alat-Alat Bersuci

1) Bersuci dan menjaga kelangsungan hidup manusia

Ketika melakukan aktivitas bersuci kerap kali dilakukan dengan menggunakan air dalam jumlah yang berlebihan tanpa

⁶⁴Muhammad Nawawi Al-Bantani, *Kāsyifatus Sajā*, (Jakarta: Darul Kutub Islamiyah, 2008), 34.

⁶⁵ *Ibid.*, 124.

⁶⁶ *Ibid.*, 125.

⁶⁷M. Nasri Hamang Najed, *Fikih Islam Dan Metode Pembelajarannya (Thaharah, Ibadah Dan Keluarga Muslim)*, (Pare-Pare: Umpar-Press, 2018), 13.

memikirkan efek negatifnya. Kita sering melihat kran air di masjid atau muşala dibiarkan terbuka dan tidak dijaga, bahkan penutup kran tidak tertutup rapat, sehingga air dapat menetes atau merembes. Air merupakan kebutuhan bagi semua makhluk hidup, namun manusia khususnya membutuhkan yang paling banyak dari makhluk hidup lainnya. Kehidupan di luar. Manusia adalah makhluk yang paling berdosa dan paling menderita jika terjadi krisis pasokan air bersih akibat limbah air. Akibat pemborosan yang diakibatkan muslim yang tidak bertanggung jawab tersebut, sumber pasokan air bersih dari mata air pegunungan, sungai atau penyulingan air sungai, dan penyulingan air waduk mengalami penurunan debit yang luar biasa.

2) Bersuci dan menjaga kelangsungan hidup ekosistem

Bentuk kepedulian terhadap lingkungan yang berkelanjutan termasuk menggunakan air bersih untuk bersuci tanpa berlebihan. Karena kuantitas air bersih yang tersedia digunakan secara bijaksana, keberadaan manusia akan terus berlanjut. Selain itu, ada beberapa sumber air bersih karena mata air, sungai, dan waduk di berbagai wilayah Indonesia mengering dan surut. Intervensi ini dapat menghentikan sejumlah penyakit yang disebabkan oleh kekurangan air bersih. Karena orang menggunakan air untuk bersuci dengan hati-hati, banyak kematian manusia dapat dicegah. Singkatnya, menghemat air berarti memastikan keberadaan kita dan kelangsungan hidup masyarakat secara keseluruhan. Bersuci yang tepat dengan air murni juga memastikan kelangsungan ekologi lingkungan dalam jangka panjang. Air merupakan komponen penting kehidupan bagi semua tumbuhan dan hewan. Keduanya sama-sama berpotensi terkena penyakit, terutama penyakit menular, seperti halnya orang yang mengonsumsi minuman tidak sehat.

14. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang merupakan contoh perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam diri seseorang.⁶⁸ Penyesuaian ini dapat dilihat sebagai peningkatan dan pertumbuhan dari keadaan sebelumnya, memungkinkan orang-orang yang tidak sadar menjadi terinformasi. Hasil belajar adalah hasil terbaik yang dapat diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar mengajar pada saat mempelajari suatu topik tertentu. Hasil belajar dapat berupa perubahan pola pikir dan logika, disiplin, keterampilan, dan hal-hal lain yang menghasilkan perubahan yang baik dalam hal nilai.

Pengertian hasil belajar adalah proses yang menilai nilai belajar peserta didik melalui prosedur penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pemahaman di atas, hasil belajar dapat menjelaskan tujuan utama, yaitu untuk memastikan tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut kemudian dilambangkan dengan skala nilai berupa huruf, kata, atau simbol.⁶⁹

Fungsi dan hasil-hasil belajar ditunjukkan untuk tujuan berikut:

- a. Hasil belajar sering digunakan sebagai dasar seleksi untuk menetapkan taraf kemampuan peserta didik untuk tingkat sekolah tertentu.
- b. Informasi yang dapat mendukung penilaian guru diperlukan untuk kenaikan kelas, yang menentukan apakah seorang murid dapat naik ke kelas yang lebih tinggi atau tidak.
- c. Penting untuk mempertimbangkan ketepatan penempatan kelompok ketika menempatkan peserta didik sehingga mereka dapat tumbuh sesuai dengan tingkat bakat dan potensi mereka.

⁶⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), 30.

⁶⁹Mahajan, Mrunal, and Manvinder Kaur Sarjit Singh. "Importance and Benefits of Learning Outcomes." *IOSR Journal of Humanities and Social Science* 22, no. 03 (March 2017): 65–67.

Tiga domain yang dicakup oleh hasil belajar, yaitu:

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.⁷⁰

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

Secara teori, semua dimensi psikologis yang berubah sebagai konsekuensi dari pengalaman dan proses belajar peserta didik tercakup dalam pengungkapan hasil belajar yang optimal. Melalui prestasinya, seseorang dapat menentukan efektif atau tidaknya seseorang dalam

⁷⁰ Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik." *Humanika*, vol. 21, no. 2 (December 31, 2021): 151–72.

mempelajari ilmu pengetahuan di bidang tertentu. Jika peserta didik melakukannya dengan baik, mereka akan dianggap berhasil; sebaliknya, jika mereka berprestasi buruk, mereka tidak akan dianggap berhasil. Hasil belajar secara garis besar dapat dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. Tingkat pencapaian peserta didik berfungsi sebagai tolok ukur umum untuk mengevaluasi efektivitas. Ketepatan penguasaan perilaku yang diajarkan, juga dikenal sebagai tingkat kesalahan, kecepatan kinerja, tingkat keahlian belajar, dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari adalah empat komponen kunci yang dapat digunakan untuk mencirikan keberhasilan pembelajaran.
- b. Efisiensi sering ditentukan oleh hubungan antara keberhasilan, komitmen waktu pembelajar, dan biaya belajar.
- c. Memeriksa kecenderungan peserta didik untuk melanjutkan belajar adalah cara umum untuk menentukan daya tarik mereka. Daya tarik pembelajaran dan daya tarik bidang studi saling terkait erat, dan efektivitas pembelajaran biasanya berdampak pada keduanya.

Mengetahui kerangka indikator terkait dengan jenis keberhasilan yang akan diungkapkan atau dinilai adalah kunci untuk mendapatkan pengukuran dan statistik hasil belajar peserta didik.

Hasil dari upaya yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan segala aspek yang terkait diukur dengan hasil belajar yang dicapai selama proses pembelajaran. Kategori berikut menggambarkan tingkat keberhasilan belajar:

- a. Luar biasa/maksimal jika semua isi materi sudah dipahami sepenuhnya
- b. Ideal jika antara 76 dan 99 persen materi yang dipelajari.
- c. Jika hanya 60 hingga 75 persen materi yang dipahami, itu baik atau memenuhi KKM.
- d. Kurang jika kurang dari 60% materi kurang berhasil dipelajari.

Bahkan saat ini, satuan pendidikan diberikan kemampuan untuk dapat menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara terpisah. Peraturan tentang tingkat keberhasilan berbeda-beda antara satu lembaga pendidikan dengan lembaga pendidikan lainnya.

15. Karakteristik Peserta Didik Kelas VII MTs/SMP

Rata-rata peserta didik sekolah menengah pertama berusia antara 12 dan 14 tahun. Menurut psikolog, masa remaja berlangsung dari usia 12 hingga 22 tahun. Ciri-ciri remaja dibagi menjadi dua kategori yaitu remaja awal dan remaja akhir. Kelompok remaja awal terdiri dari orang-orang yang berusia antara 12 sampai dengan 17 tahun. Kelompok remaja akhir terdiri dari orang-orang yang berumur antara 17 sampai dengan 22 tahun. Dengan demikian, kelompok remaja awal didefinisikan sebagai peserta didik kelas VII SMP yang rata-rata berusia antara 12 sampai dengan 14 tahun.

Empat fase perkembangan kognitif diidentifikasi oleh Jean Piaget, yaitu:

1. Tahap *sensorimotor* (usia 0-2 tahun)
2. Tahap *pra operasional thinking* (usia 2-7 tahun)
3. Tahap *concrete operations* (usia 7-11 tahun)
4. Tahap *formal operations* (usia 12-15 tahun)

Peserta didik kelas VII SMP, ditinjau dari perkembangan kognitifnya, berada pada tahap operasional formal. Anak-anak sekarang mampu menangani situasi hipotetis, dan mereka tidak lagi bergantung pada peristiwa dunia nyata untuk memandu proses berpikir mereka. Pada tahap ini, kemampuan mereka untuk bernalar secara logis dan abstrak mulai berkembang.

Mengamati pertumbuhan remaja penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa cara teori Piaget digunakan untuk pengajaran di kelas.

1. Karena seorang anak berpikir secara berbeda dan tidak selogis orang dewasa, guru harus dapat memahami bagaimana seorang anak berpikir daripada sebaliknya, di mana anak beradaptasi dengan gurunya.
2. Anak-anak belajar paling baik melalui eksplorasi. Pembelajaran yang berpusat pada anak berhasil karena guru tidak membiarkan anak belajar sendiri dan sebagai gantinya menawarkan media yang

dirancang khusus untuk membantu anak mencari dan memecahkan masalah mereka sendiri.

3. Pendidikan di negara ini berusaha untuk menumbuhkan pemikiran kritis anak-anak, sehingga ketika mereka mencoba memecahkan suatu masalah, penalaran mereka lebih diutamakan daripada solusinya.

Akibatnya, kegiatan pendidikan di sekolah harus mempertimbangkan pertumbuhan peserta didik. Sebagaimana dengan pemilihan jenis dan kualitas media pembelajaran, pengetahuan tentang karakteristik peserta didik memiliki peran penting dalam proses penentuan media yang sesuai dengan pertumbuhan dan karakteristik peserta didik.