

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Video YouTube*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang digunakan guna untuk menyalurkan suatu pesan dari pemberi ke penerima pesan sehingga dapat merangsang akal, pikiran, perasaan, perhatian, serta minat untuk terjadinya proses pembelajaran terjadi merupakan pengertian dari Media. Menurut Putra & Milenia, 2021 salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran merupakan pengertian Media pembelajaran. Menurut Indaryati & Jailani, 2015. Bahan atau alat apapun yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Alat atau bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran harus memuat informasi atau pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan pengertian dari Media pembelajaran (Shomad & Rahayu, 2022). Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Hasan, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan materi yang diajarkan akan mempengaruhi

kelancaran pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran matematika di kelas adalah media pembelajaran matematika berbasis video. Media pembelajaran berbasis video merupakan media yang membuat siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena video dapat menampilkan objek yang lebih nyata (Daahiljabir et al., 2023).

Di era modern saat ini, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode tradisional seperti dulu. Hal ini menuntut tenaga pendidik untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, terutama dalam hal teknologi. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk mahir menyampaikan informasi, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif, baik untuk dirinya sendiri maupun peserta didik. Contohnya meliputi penggunaan internet, aplikasi, perangkat lunak, atau perangkat keras lainnya. Dengan media yang menarik dan relevan, berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar, mendorong pengembangan kreativitas, serta memberikan dampak positif bagi mereka (Fadilah et al., 2023).

Gagne dan Briggs dalam Arsyad mengemukakan secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdidri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung materi *intruksional* di lingkungan siswa untuk belajar. Gerlach dan P.Ely juga mengemukakan media dalam arti luas dan dalam arti sempit, dalam arti luas media yaitu orang, *material*, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pebelajar memperoleh pengetahuna, keterampilan, atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini pembelajar, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang di pergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal, setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan. Beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang di gunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan

materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar(Firmadani, 2020).

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Ada sejumlah factor yang perlu dipertimbangkan guru atau pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu:

- 1) tujuan instruksional
- 2) keefektifan
- 3) siswa
- 4). Ketersediaan
- 5). biaya pengadaan
- 6). kualitas teknis.

Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, kemampuan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakan serta alokasi waktu yang tersedia dengan demikian media pembelajaran adalah benda yang digunakan

untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses Pendidikan.

Di era globalisasi saat ini segala aktivitas disertai dengan era digital. Pemanfaatan teknologi yang dimaksimalkan membuat semua aktivitas jauh lebih mudah, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan yakni media pembelajaran. tenaga pendidik di era globalisasi dituntut kreatif dan harus mampu menggunakan serta memanfaatkan teknologi sebagai penunjang proses belajar mengajar. Seorang tenaga pendidik harus mengetahui keberadaan anak didiknya dalam menangkap dan memperhatikan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas, untuk itu di samping menguasai materi juga dibutuhkan pemahaman karakteristik anak didik. Karena sesungguhnya, setiap peserta didik dalam mencapai sukses belajar mempunyai kemampuan yang berbeda-beda.

Ada peserta didik yang dapat mencapainya tanpa kesulitan, akan tetapi banyak pula peserta didik mengalami kesulitan. Peserta didik sulit meraih hasil belajar yang baik di sekolah, padahal telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Bahkan juga ada peserta didik yang menambah belajar tambahan di rumah, tapi hasilnya tetap masih kurang memuaskan. Maka, pendidik harus berperan turut membantu memecahkan masalah yang dihadapi peserta

didik. Pendidik bertanggung jawab membantu peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga bisa memberikan kesempatan kepada mereka untuk meningkatkan minat belajarnya(Yuliana, 2024).

2. Ciri-ciri media pembelajaran di MI/SD

Untuk mengetahui sebuah benda tersebut merupakan media pembelajaran yang sesuai atau bukan, maka kita harus memahami ciri-ciri dari media pembelajaran. Menurut Azhar, ciri-ciri umum yang terkandung dalam media, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pangertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

f. Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder) (Aulianisa, 2022).

Media visual merupakan bentuk media yang menampilkan gambar secara konkret maupun abstrak yang memiliki sifat nyata dan langsung dapat dirasakan oleh pengguna melalui panca inderanya. Jenis media ini menggabungkan informasi dan konsep melalui penggunaan gambar-gambar. Media ini sangat cocok digunakan untuk menyampaikan berita yang padat dan berbagai konten lainnya.

Beberapa variasi media pembelajaran meliputi media visual yang merujuk pada media yang hanya dapat diapresiasi secara visual, seperti gambar, poster, dan elemen lain yang hanya dapat dinikmati melalui penglihatan tanpa pergerakan atau suara. Media audio, yang mengacu pada media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran, termasuk catatan suara, radio, musik, dan lainnya. Selain itu, ada juga media audio visual yang menggabungkan indra penglihatan dan pendengaran, seperti video, film pendek, presentasi slide, dan lain sebagainya (Ibrahim dkk, 2022).

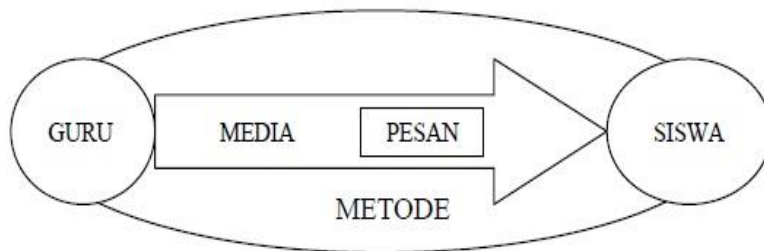
3. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran peran media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran. *Mc Kown* dalam bukunya "Audio Visual Aids to Instruction" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Ketiga, memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan. Terakhir, keempat yaitu memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan.

Kemudian fungsi media pembelajaran menurut *Rowntree* Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu yang pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana pesertadidik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya. Yang kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi. Yang keempat, mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas yang kelima guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahan pemahaman peserta didik dalam memahami materi. yang keenam, mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi pembawa informasi dari guru menuju penerima

(siswa). Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 1.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan *sosio-kultural* antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalamanyang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran.(Silahuddin et al., 2022).

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Berikut 3 fungsi utama media pembelajaran:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.
- 2) Menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan

sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

- 3) Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam bentuk atau media. Imaupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif.

Adapun fungsi yang mendasar dalam media pembelajaran menurut Wina Sanjaya dalam Rizqi (Aghni, 2018), sebagai berikut:

- 1) Fungsi Komunikatif Penyampai dan penerima pesan dapat berkomunikasi lebih mudah dengan media pembelajaran.
- 2) Fungsi Motivasi Siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tidak hanya menggabungkan elemen artistik, tetapi juga membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa, sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.

- 3) Fungsi Signifikansi (Kebermaknaan) Penggunaan media tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan informasi sebagai aspek kognitif tahap tinggi (Zaharah, F., & Husna, 2024).

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran semakin bertambah seiring dengan perkembangan teknologi. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat dengan lebih mudah. Saat ini, sebagian bagian besar guru telah memiliki HP Android yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah:

- a. Media Pembelajaran Berbasis Cetakan Media pembelajaran berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Media ini merupakan media yang cukup sederhana dalam penggunaannya. Contoh media berbasis cetakan adalah buku, majalah, koran, dll.
- b. Media Pembelajaran Berbasis Audio Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dalam penggunaannya.

Dahulu, media pembelajaran berbasis audio dilakukan dengan memutar tape recorder, Kaset CD, Laboratorium bahasa, dan sejenisnya. Cara merekamnya pun belum bisa dilakukan oleh semua orang karena peralatan yang digunakan masih rumit. Akan tetapi, saat ini penggunaan media audio banyak dibuat dengan merekam melalui *Handphone* atau *Voicenote* pada aplikasi *WhatsApp*. Kecanggihan teknologi membuat para guru dapat dengan mudah membuat sendiri media audio untuk menyampaikan materi pelajaran. Saat pembelajaran jauh di masa *pandemic Covid-19* media audio dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan membuat dan mengirimkan *Voicenote* atau rekaman melalui *Handphone*.

- c. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Media audio visual merupakan media pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak disertai dengan suara seperti film. Dahulu, pembuatan media pembelajaran audio visual cukup sulit karena tidak semua orang memiliki peralatan untuk membuatnya dan pembuatannya butuh proses yang panjang. Namun saat ini, media audio visual dapat dibuat dengan mudah oleh guru dengan membuat video melalui *Handphone* dan dapat di edit melalui aplikasi yang tersedia pada *handphone*.

- d. Media Pembelajaran Berbasis Animasi Sebagaimana media pembelajaran audio visual, media pembelajaran berbasis animasi adalah media disertai dengan gambar bergerak dan suara. Akan tetapi, media animasi ini biasanya berbentuk gambar yang dihidupkan seperti film kartun. Saat ini pembuatan media pembelajaran berbasis animasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia secara online.
- e. Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Media pembelajaran berbasis Game Edukasi dapat diterapkan pada pembelajaran online dan offline, dapat diterapkan dengan memanfaatkan teknologi informasi atau non teknologi. Untuk game edukasi berbasis non teknologi dapat dilakukan dengan membuat permainan edukasi sederhana didalam kelas. Sedangkan untuk game edukasi berbasis teknologi dapat dibuat dengan memanfaatkan berbagai aplikasi game edukasi yang telah tersedia secara online.(Rohmah, 2021)

5. Video YouTube

a. Pengertian Video YouTube

Youtube adalah salah satu media sosial yang ditawarkan oleh situs web yang menyediakan berbagai video mulai dari klip video hingga film dan juga video itu dibuat oleh pengguna *youtube* itu sendiri. Disini kita tahu bahwa media yang sangat mudah digunakan saat ini adalah youtube dan aplikasi ini juga

hadir di *handphone* dimana hampir semua orang memiliki *handphone*. Youtube sebagai sarana pembelajaran sangat bermanfaat dalam kurikulum 2013.(Jupitri, 2023)

Menurut hasil laporan data dari *We Are Social*, pengguna internet di Indonesia memiliki beberapa alasan utama dalam penggunaan media sosialnya, diantaranya sebanyak 58,9% menggunakan internet untuk mengisi waktu luang, sebanyak 57,1% menggunakan internet untuk berhubungan dengan teman dan keluarga, sebanyak 48,8% menggunakan internet untuk mengetahui apa yang dibicarakan oleh orang lain, Sebanyak 47,9% menggunakan internet untuk mencari inspirasi tentang apa yang akan dilakukan atau produk, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk website yang sering dikunjungi oleh masyarakat Indonesia adalah *Google.com* sebanyak 1.97 miliar pengguna, *YouTube.com* sebanyak 814 juta pengguna, *Facebook.com* sebanyak 432 juta pengguna, *Instagram.com* sebanyak 222 juta pengguna, dan masih banyak.

Dalam mengakses sebuah *Youtube*, akan muncul konten-konten yang terdiri jenis, kategori, serta chanel yang dilengkapi link yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh user. Konten-konten yang terdapat didalam *YouTube* ada yang bersifat positif dan juga bersifat negatif sehingga banyak memunculkan kontroversi didalamnya, pemilihan kedua sifat *Youtube*

tersebut diserahkan kepada user dari Youtube. Semakin sering user mengakses konten-konten bersifat positif maka *Youtube* akan memberikan pilihan dan kategori program yang sesuai dengan apa yang user kunjungi begitupun sebaliknya (Ziaulhaq, 2023).

Untuk menghindari penyalahgunaan *Youtube* dikalangan siswa, sekolah telah berupaya untuk membimbing siswa melalui berbagai macam kegiatan yang bersinggungan dengan video. Bimbingan dan pemanfaatan yang dilakukan oleh sekolah terhadap siswa di sekolah diharapkan mampu memberikan perubahan pola pikir pada siswa tentang video serta memberikan arahan positif bagi siswa dalam memanfaatkan *video Youtube* dilingkungan luar sekolah rumah maupun masyarakat (Parlindungan et al., 2020).

6. Video

a. Pengertian video

Menggunakan video animasi dalam pembelajaran berarti tidak lepas dari kata media yang digunakan dalam pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Apabila media itu membawa

pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Media itu menjadi perantara atau mengantar informasi antara sumber dan penerima seperti televise, film, radio, foto, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Menurut Rusman, video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Jadi yang dimaksud bahan belajar video yaitu bahan pelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi. Menurut Rusel, video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

Secara umum, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Proses retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan. Video sebenarnya berasal dari bahasa latin, video visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang

mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Berdasarkan penjelasan diatas, maka definisi dari video dalam penelitian ini adalah sebuah perangkat yang digunakan untuk mengantarkan sebuah informasi antara sumber dan penerima. Sedangkan dapat dikatakan media pembelajaran apabila media tersebut mengandung maksud pengajaran pesan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Video Berdasarkan Tujuan Pembuatannya

Jenis-jenis video yaitu sebagai berikut:

1. Video cerita Video cerita merupakan video yang dibuat dengan tujuan untuk memaparkan cerita. Video yang dibuat untuk membantu penulis dalam menggambarkan cerita yang dibuatnya. Video tersebut dapat memudahkan untuk mengetahui isi cerita tersebut dengan pemahaman yang jelas melalui penglihatan dan pendengaran.
2. Video berita Video berita merupakan video yang dibuat untuk memaparkan berita. Dengan tujuan untuk menyampaikan informasi lebih jelas untuk diterima semua kalangan. Adapun seseorang yang mempunyai kekurangan dalam penglihatan atau pendengaran, dengan begitu akan tetap mengetahui berita yang disampaikan.
3. Video pembelajaran Video pembelajaran adalah yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah di serap dan mainkan ulang (sesuai tingkat

pemahaman siswa). Dengan menggunakan video pembelajaran akan memudahkan guru untuk memberikan penjelasan. Sehingga pembelajaran berjalan dengan maksimal.

4. Video dokumenter Video dokumenter merupakan video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata.
5. Video presentasi Video presentasi merupakan video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan.

7. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi merupakan karya yang paling kreatif dari 20 abad yang lalu sebagai salah satu seni dengan pendekatan estetika, aplikasi, dan informasi dari berbagai aspek budaya. Kamus Besar Bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar “to animate”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambarangambaran, semangat agar seakan-akan hidup.

Roy Disney mengatakan bahwa animasi bukan sekedar berbicara pembuatan film nyata, tentang karakter nyata, tetapi bagaimana para penonton percaya bahwa itu adalah nyata dengan membuat ilusi-ilusi dari animasi tersebut. Secara umum, animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian

rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan. Prosedur dan urutan kejadian. Proses animasi untuk membuat objek yang mana pada asalnya benda tersebut terlihat mati, namun secara berurutan dalam posisi yang berbeda-beda seolah-olah menjadi hidup bergerak. Berdasarkan penjelasan diatas, maka definisi video adalah animasi yang diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau objek) yang sebelumnya diam.

B. Pengertian Video Animasi

Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sedangkan animasi adalah rangkaian proses di mana setiap frame dari sebuah film diproduksi satu per satu, sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Animasi merupakan penggunaan computer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video. Pengertian diatas dapat diketahui bahwa video animasi adalah suatu gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah

beraturan dan bergantian ditampilkan yang ditampilkan pada program televisi atau media lainnya. Pada era saat ini sudah pada umumnya menggunakan video animasi dalam kebutuhan sehari-hari. Terhadap beberapa faktor yang menjadikan video animasi lebih diminati sebagai pembelajaran dibandingkan video nyata, diantaranya video kurang menarik perhatian pada zaman saat ini karena terlihat real dan sama dengan keadaan yang sebenarnya, video animasi lebih memberikan ilusi yang tidak mungkin dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan rasa penasaran para siswa.

Video animasi menurut Alek Kurniawan merupakan sebuah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi secara umum merupakan media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing di kelas. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap siswa. Istilah baru dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah edutainment (belajar dengan cara menyenangkan). Video animasi menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya macromedia flash animation dan cartoon animasi merupakan sebuah proses merekam memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi

pergerakan. Video animasi menurut Hidayatullah merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka definisi video animasi dalam penelitian ini adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.

c. Video Animasi dalam Pembelajaran

Menurut undang-undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Banyak cara untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yakni dengan membuat strategi, metode, dan media yang cocok. Salah satunya yaitu dengan menggunakan video animasi.

Video animasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan dapat mengembangkan rasa ingin tau terhadap video yang ditampilkan. Video animasi dapat

membantu proses pembelajaran siswa dalam memahami suatu masalah yang ada dan menemukan solusi untuk menyelesaikannya. Video animasi membantu dalam melakukan proses pembelajaran kognitif, sehingga siswa yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya video animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

Video animasi akan mempengaruhi hasil belajar siswa, namun bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar. Adapun faktor lain yang menentukan keberhasilan proses belajar diantaranya motivasi siswa, keadaan sosial, ekonomi dan pendidikan keluarga, situasi pada saat proses belajar, kurikulum dan pendidik. Dengan demikian penggabungan antara audio, visual, gambar, teks, angka, dan animasi yang saling berinteraksi memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar di sekolah maupun di rumah.

Secara umum, ketika siswa bergerak menuju pengalaman yang lebih abstrak, lebih banyak informasi dapat didapatkan dalam waktu yang lebih singkat. Karena ketika siswa terlibat dalam simulasi ataupun pengamatan langsung di lapangan akan membutuhkan banyak waktu, maka dari itu pemanfaatan media seperti video animasi dalam layar computer akan lebih efisien dan materi yang dipakai dapat dikembangkan relatif banyak.

Belum semua jenjang pendidikan menggunakan video animasi, video animasi memberikan stimulus atau rangsangan

baru atau memberikan pengalaman baru bagi siswa. Teknologi yang berkembang dalam dunia pendidikan memberikan peluang untuk siswa selalu aktif, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran dengan video animasi menambah wawasan teknologi, selain mempelajari pembelajaran namun juga mengenalkan teknologi yang dapat dimanfaatkan dengan baik. Video animasi mengundang penglihatan siswa untuk selalu melihat dan konsentrasi terhadap video yang ditampilkan. Menambah pengetahuan melalui penglihatan dan pendengaran.

Media animasi, guru tidak perlu menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Meningkatkan kualitas hasil belajar. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

d. Indikator Penggunaan Video Animasi

Penggunaan media video animasi merupakan cara belajar yang diharapkan dapat diterapkan untuk sekolah jenjang SD, SMP, SMA sederajat. Media video yang di suguahkan animasi di dalamnya jika diperlihatkan kepada siswa, siswa akan merasa

tertarik terhadap apa yang dilihatnya sehingga mampu membuat siswa lebih efektif dan memahami pembelajaran. Namun, dengan penerapan video animasi guru sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif dan siswa lebih berperan aktif dalam pembelajarannya. Guru harus bisa berinovasi dengan teknologi era zaman sekarang. Media-media banyak sekali ditawarkan untuk membantu guru dalam proses mengajar. Sangat kurangnya peranan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar seperti sering ditemui siswa yang mengobrol dan bermain pada saat guru menjelaskan materi dan masih terdapat siswa yang tidur. Maka, diterapkan model pembelajaran dalam bentuk menampilkan video berupa animasi supaya siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran Biologi di kelas ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Teknologi baru menawarkan untuk setiap penggunaannya berbagai pilihan desain yang mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Teknologi ini juga memungkinkan penggunaannya untuk lebih memotivasi siswa. Istilah baru dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah Edutainment (belajar dengan cara yang menyenangkan). Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Kedua jenis ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

Menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran Biologi sangat diperlukan untuk merangsang motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang cocok digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan video pembelajaran. Media video merupakan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, karena video dibuat dengan tampilan yang menarik yang disertai gambar dan tulisan, sehingga mudah dilihat dan ditirukan oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, indikator dari video animasi pada media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan video animasi kartun pada proses pembelajaran sangat membantu siswa untuk lebih efektif dan memahami pembelajaran
2. Video animasi kartun mampu membuat siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran
3. Video animasi kartun mampu meningkatkan motivasi siswa dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

e. Kelebihan dan Kelemahan Video Animasi dalam Pembelajaran

Setiap media pembelajaran yang digunakan memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Adapun kelebihan dalam penggunaan media animasi dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Mengatasi jarak dan waktu
2. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
3. Pesan yang disampaikan cepat mudah diingat
4. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
5. Mengembangkan imajinasi
6. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic
7. Menjadi pusat perhatian siswa
8. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen (Audio dan Visual)

Adapun kelemahan atau kekurangan dalam penggunaan media animasi diantaranya sebagai berikut:

1. Membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya
2. Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan keraguan siswa dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
3. Biaya yang dibutuhkan tidak sedikit
4. Memerlukan kreativitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif
5. Membutuhkan sarana prasarana yang memadai.

8. Wudhu

a. Pengertian Wudhu

Wudhu merupakan perbuatan yang sangat agung dalam syariat islam yang harus dikerjakan dengan baik dan benar serta perlu kehati-hatian agar sesuai dengan bagaimana tuntunan syariat. Wudhu juga merupakan syarat sah sholat, sehingga apabila wudhunya tidak sempurna maka sholat pun tidak sah (Ismani & Purnama, 2023). Dalam definisi lain, wudhu juga dimaknai dengan proses kebersihan yang dilakukan oleh seseorang untuk membasuh bagian-bagian tubuh sebanyak lima dalam sehari. Wudhu sendiri mengandung dua aspek kebersihan, Pertama, *Ith-hār*, yakni kebersihan lahir berupa pencucian bagian tubuh manusia, dan kebersihan batin yang ditimbulkan oleh pengaruh wudhu kepada manusia berupa pembersihan dari kesalahan dan dosa yang dilakukan oleh anggota-anggota tubuh. Kedua, penyempurnaan nikmat, secara garis besar, nikmat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: nikmat yang berupa hasil dan yang tinggal dinikmati, misalnya anggota tubuh, sumber daya alam, fasilitas alam yang mendukung kehidupan, dan lain-lain. Dengan demikian nikmat itu ada yang bisa disebut nikmat bawaan dari lahir dan yang ada yang bisa disebut nikmat pemberdayaan sebagai hasil usaha. Secara praktis, wudhu merupakan wujud dari gerakan-gerakan membasuh dan mengusap anggota tubuh. Wudhu adalah

praktik melemaskan otot-otot tertentu dari kontribusi atau ketegangan. Gerakan-gerakan wudhu mengajarkan harmonisasi dan kelenturan, dua hal yang sangat menyehatkan fisik(SHOLAHUDDIN A., 2023).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا
وُجُوهَكُمْ وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ
وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى الْكَعْبَيْنِ وَإِنْ كُنْتُمْ جُنُبًا فَاطَّهَّرُوا وَإِنْ كُنْتُمْ
مَرْضَىٰ أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِّنْكُمْ مِنَ الْغَائِطِ أَوْ
لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا
فَامْسَحُوا بِوُجُوهِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ مِنْهُ مَا يُرِيدُ اللَّهُ لِيَجْعَلَ
عَلَيْكُمْ مِنْ حَرَجٍ وَلَكِنْ يُرِيدُ لِيُطَهِّرَكُمْ وَلِيُتِمَّ نِعْمَتَهُ عَلَيْكُمْ
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan sholat, maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki, dan jika kamu junub maka mandilah, dan jika kamu sakit atau dalam perjalanan atau kembali dari tempat buang air (kakus) atau menyentuh perempuan, lalu kamu tidak memperoleh air, maka bertayammumlah dengan tanah yang baik (bersih); sapulah mukamu dan tanganmu dengan tanah itu. Allah tidak hendak menyulitkan kamu, tetapi Dia hendak membersihkan kamu dan menyempurnakan nikmat-Nya bagimu, supaya kamu bersyukur.(Qs. al-Maidah: 6).

Dari Abu Hurairah radhiyallahu'anhu, Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda

إِذَا تَوَضَّأَ الْعَبْدُ الْمُسْلِمُ أَوْ الْمُؤْمِنُ فَغَسَلَ وَجْهَهُ خَرَجَ مِنْ
وَجْهِهِ كُلُّ خَطِيئَةٍ نَظَرَ إِلَيْهَا
بِعَيْنَيْهِ مَعَ الْمَاءِ أَوْ مَعَ آخِرِ قَطْرِ الْمَاءِ فَإِذَا غَسَلَ يَدَيْهِ خَرَجَ
مِنْ يَدَيْهِ كُلُّ خَطِيئَةٍ كَانَتْ
بِطَشْتِهَا يَدَاهُ مَعَ الْمَاءِ أَوْ مَعَ آخِرِ قَطْرِ الْمَاءِ فَإِذَا غَسَلَ
مَشْتَتَاهَا رِجْلَاهُ مَعَ الْمَاءِ أَوْ مَعَ رِجْلَيْهِ خَرَجَتْ كُلُّ خَطِيئَةٍ
آخِرِ قَطْرِ الْمَاءِ حَتَّى يَخْرُجَ نَقِيًا مِنَ الذُّنُوبِ

“Apabila seorang hamba muslim atau mukmin berwudhu kemudian dia membasuh wajahnya maka akan keluar dari wajahnya bersama air itu -atau bersama tetesan air yang terakhir- segala kesalahan yang dia lakukan dengan pandangan kedua matanya. Apabila dia membasuh kedua tangannya maka akan keluar dari kedua tangannya bersama air itu -atau bersama tetesan air yang terakhir- segala kesalahan yang dia lakukan dengan kedua tangannya. Apabila dia membasuh kedua kakinya maka akan keluar bersama air -atau bersama tetesan air yang terakhir- segala kesalahan yang dia lakukan dengan kedua kakinya, sampai akhirnya dia akan keluar dalam keadaan bersih dari dosa-dosa.” (HR. Muslim) (Daud, 2022).

Membaca

basmallah di awal

wudhu di lanjutkan dengan

mencuci tangan



Berkumur-berkumur sebanyak
3 kali



Menghirup air ke hidung



Membasuh bagian wajah



Membasuh tangan sebanyak 3 kali dari ujung kuku ke siku di mulai dari tangan kanan kemudian tangan kiri



Membasuh sebagian rambut sebanyak 3 kali



Membasuh telinga sebanyak 3 kali dimulai dari telinga kanan



Kemudian membasuh kaki sebanyak 3 kali dimulai dari kaki kanan



b. Keutamaan Berwudhu

Banyak keterangan yang menjelaskan keutamaan wudhu, diantaranya adalah hadist yang diriwayatkan Imam Malik dan lainnya berupa hadist marfu" dari Abu Hurairah, ketika seorang hamba muslim atau mukmin berwudhu" lalu dia membasuh mukanya, maka dari wajahnya akan keluar setiap dosa yang terjadi disebabkan kedua

tangannya bersama dengan air atau tetesan terakhir air wudhunya. Jika dia membasuh kedua tangannya keluar setiap dosa yang terjadi disebabkan langkah kedua kakinya bersama dengan air atau terakhir air wudhunya. Dan ketika dia membasuh kedua kakinya, maka akan keluar setiap dosa yang terjadi disebabkan langkah kedua kakinya bersama dengan air atau tetesan terakhir air wudhunya. Sehingga ia akan keluar dalam keadaan bersih dari dosa-dosa(Firdausiyah, 2023).

c. Syarat-syarat Wudhu

Syarat wudhu menurut Salim Ibnu Samir ada sepuluh, yaitu: beragama Islam, sudah dapat membedakan, suci dari hadas dan nifas, suci dari barang yang menghalangi masuknya air ke dalam kulit seperti lilin, minyak kental dan cat, syarat wudhu selanjutnya yaitu pada anggota wudhu tidak ada yang dapat mengubah air, mengetahui kewajiban wudhu, tidak boleh mensunnahkan yang fardhu, airnya yang menyucikan, masuk waktu, terus-menerus bagi yang berhadas dalam menjaga wudhu. Menurut Gus Arifin syarat dalam berwudhu ada lima, yaitu Islam, Mumayyiz, tidak berhadas, menggunakan air yang suci mensucikan, tidak ada yang menghalangi air masuk ke kulit(Meidifa, 2020).

d. Fardhu Wudhu

Fardu atau wudhu Menurut Ulama Mazhab Ulama Hanafi Menurut ulama Hanafi, frekuensi fardu wudhu terdiri

dari membasuh muka, membasuh tangan sampai siku, mengusap sebagian kepala, dan membasuh kedua kaki sampai mata kaki. Perlu diperhatikan bahwa, Misalnya, bahkan mencuci dengan salju atau es yang tidak memungkinkan air mengalir tidaklah cukup.

Selain menjelaskan kata membasuh, berikut ini menjelaskan pengertian wajah/muka: Wajah adalah bagian depan dari wajah seseorang. Selain itu, batas lebar wajah memanjang dari pangkal telinga hingga pangkal telinga lainnya. Minimal basuhan itu adalah satu kali, meskipun ada pendapat yang menyatakan dua kali. Karena pada dasarnya suatu perintah yang tidak menunjukkan makna berulang-ulang maka ia memadai apabila dilakukan satu kali.

Dikutip dalam buku Fiqih Wudhu Versi Madzhab Syafii adalah menghadap kiblat, bersiwak, melafadzkan niat wudhu, muwalah (wudhu dengan berkesinambungan tanpa jeda), mendahulukan bagian kanan, berdoa setelah wudhu, membasuh dan mengusap 3 kali, dll. Dan pembahasan tentang pembatalan wudhu ada sedikit tambahan pada bagian ke 5; menyentuh kemaluan menggunakan telapak tangan orang lain atau sendiri itu berlaku untuk kemaluan qubul (depan) dan dubur (belakang) yang dimana tidak ada kain menghalanginya (Hafsah et al., n.d.).

Menurut Sayyid Sabiq, wudhu memiliki fardhu wudhu atau rukun-rukun dalam berwudhu, dalam wudhu, apabila salah satu rukun tidak dikerjakan, maka wudhu tidak sah. Di antaranya:

- 1) Niat, keinginan yang dibarengi dengan tindakan nyata.
- 2) Membasuh wajah, menyirami wajah dengan air sekali, dimulai pada dahi paling atas hingga dagu bagian bawah, lebarnya dimulai dari batas telinga kanan hingga telinga kiri.
- 3) Membasuh kedua tangan, membasuh tangan kanan dan kiri dengan air, hingga sikut yang termasuk dalam bagian tubuh yang harus dibasuh.
- 4) Mengusap kepala, membasahi bagian kepala, ada tiga cara dalam membasuh kepala yaitu; mengusap semua bagian kepala, hanya mengusap penutup kepala, mengusap kuli kepala sekaligus penutup kepala.
5. Membasuh kedua kaki, membasuh kedua kaki menggunakan air sampai mata kaki.

e. Hal-hal Yang Membatalkan Wudhu

Dari seluruh hal-hal yang membatalkan wudhu' itu terdapat enam bagian berikut ini adalah penjelasannya:

- a. Sesuatu yang keluar dari salah satu dua jalan (kubul dan dubur), ada yang membatalkan wudhu' saja dan ada yang mewajibkan untuk mandi. Adapun yang hanya membatalkan wudhu' dan tidak mewajibkan mandi adalah kencing, madzi dan wadi.
- b. Sesuatu yang keluar dari salah satu dua jalan dengan cara yang tidak biasa, seperti batu kerikil, ulat, darah, air nanah yang tidak bercampur dengan darah dan nanah yang

bercampur dengan darah. Baik ia keluar dari kubul maupun dubur.

- c. Hilang akal, baik hilangnya itu disebabkan karena gila, ayun, pingsan, tidur atau melakukan sesuatu yang dapat menghilangkan akalnya seperti karena khamar, ganja, atau karena obat tidur.
- d. Menyentuh seseorang yang dapat mengundang syahwat, baik ia wanita atau pun laki-laki muda. Menyentuh (dzakar) dengan tangan. Dalam hal ini terdapat rincian tentang hukumnya. Boleh jadi ia menyentuh kepunyaannya sendiri atau menyentuh kepunyaan orang lain. Telah ada dalam hadits yang menunjukkan bahwa orang yang menyentuh dzakarnya sendiri wudhu'nya batal. Di dalam hadits yang lain juga disebutkan bahwa menyentuh dzakar itu tidak membatalkan wudhu'. Oleh karena itulah maka timbul perbedaan pendapat di kalangan madzhab-madzhab (fiqh) tentang hal tersebut.

Syaikh Al-Albani rahimahullah berkata:

Jika ia menyentuh kemaluannya tanpa disertai syahwat maka tidak membatalkan wudhu karena keadaannya sama seperti ia menyentuh anggota tubuh yang lain. Namun jika ia menyentuhnya dengan syahwat maka hadits Busrah.

B. Pemahaman Siswa

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, sedangkan menurut Tim KBBI (dalam Shodiq

2009:16) pemahaman adalah cara memahami atau memahami, sedangkan menurut Bloom dalam Utami munandar (dalam Shodiq 2009:16) pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda. Bloom juga mengemukakan bahwa pemahaman merupakan salah satu sasaran kognitif yang berbeda ditingkat kedua setelah pengetahuan dalam pemahaman, keterampilan yang diharapkan adalah keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsirkan. Menurut Heruman (dalam Shodiq:2009:16) pemahaman konsep adalah pembelajaran lanjutan dari pemahaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep. Heruman juga mengatakan bahwa pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian, pertama merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep lam satu pertemuan, kedua pembelajaran pemahaman konsep di lakukan pada pertemuan yang berbeda tetapi masih merupakan kelanjutan dari pemahaman konsep pada pertemuan tersebut, penanaman konsep di anggap sudah di sampaikan pada pertemuan sebelumnya. Sedangkan Sardiaman (dalam Shodiq 2009:16;17) mengatakan bahwa pemahaman atau comprehension dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran, karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya maksud dari implikasinya dan aplikasi-

aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi (Magdalena et al., 2020).

Pemahaman dibagi menjadi tujuh kategori proses kognitif pemahaman diantaranya:

- a) Menafsirkan (interpreting) merupakan proses mengubah satu bentuk gambar menjadi bentuk yang lain.
 - b) Mencontohkan (exemplifying) merupakan proses menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip memberi contoh
 - c) Mengklasifikasikan (classifying) merupakan proses menentukan sesuatu dalam satu kategori kelompok.
 - d) Merangkum (summarising) merupakan proses mengabstraksikan tema umum atau point-point pokok.
 - e) Menyimpulkan (inferring) merupakan proses membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima.
 - f) Membandingkan (comparing) merupakan proses menentukan hubungan antara dua ide, dua objek dan semacamnya.
 - g) Menjelaskan (explaining) merupakan proses membuat model sebab akibat dalam sebuah sistem
- Pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori:
- a) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya.
 - b) Tingkatan kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa

bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.

- c) Tingkatan ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memerluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

C. Hasil Penelitian yang relevan

Terdapat sejumlah penelitian yang mengungkap pembahasan video animasi, Terkait dengan judul skripsi penulis yang berjudul “ Pengaruh penggunaan video animasi YouTube terhadap pemahaman belajar siswa dalam praktik wudhu mata pelajaran fiqih kelas 1A di MIN 2 Kota Bengkulu” Terdapat beberapa hasil dari penelusuran terdapat beberapa hasil kajian yang telah dilakukan dengan mengangkat tema yang sama namun bertitik fokus yang berbeda yakni:

1. Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran oleh Berlian Sunandar pada tahun 2020 menyimpulkan bahwa tentang penggunaan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar cukup baik karena hasil dari observasi yang dilaksanakan melihat pelaksanaan

pembelajaran yang dilaksanakan terjadi peningkatan ketika memakai media video animasi. Dalam penelitian tersebut penulis yang relevan sama-sama membahas mengenai media yang dipakai ketika melaksanakan pembelajaran dengan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya penulis meneliti penggunaan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian ini tentang implementasi penggunaan video animasi youtube pembelajaran praktek wudu terhadap penguasaan materi siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Citra Lestari, Eni Fariyatul Fahyuni program studi pendidikan agama islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Indonesia. Dengan judul ” implementasi Media Animasi Video Materi Wudhu untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa”. Dalam penelitian ini permasalahan yang muncul dari judul di atas adalah penggunaan media pada pembelajaran pada materi wudhu belum maksimal sehingga membuat ketidak pahaman siswa dalam urutan berwudhu. Oleh karena itu peneliti menggunakan media video animasi dalam menyampaikan materi langkah-langkah Ber,Wudhu yang menarik serta mampu menghadirkan objek yang bergerak yang Di sertai dengan suara.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Thomas Adi TriNugroho (11108244081) “Pengaruh Penggunaan

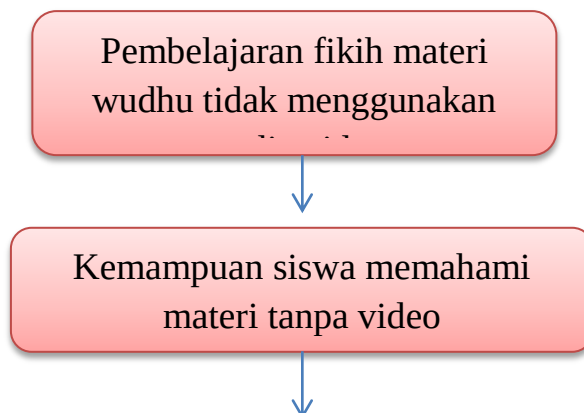
MediaVideo Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VSD Negeri Rejo winangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” hasil penelitian menunjukan Terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata-rata post-test keterampilan proses IPA siswa pada kelas eksperimen yaitu 62,14 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 53,86.

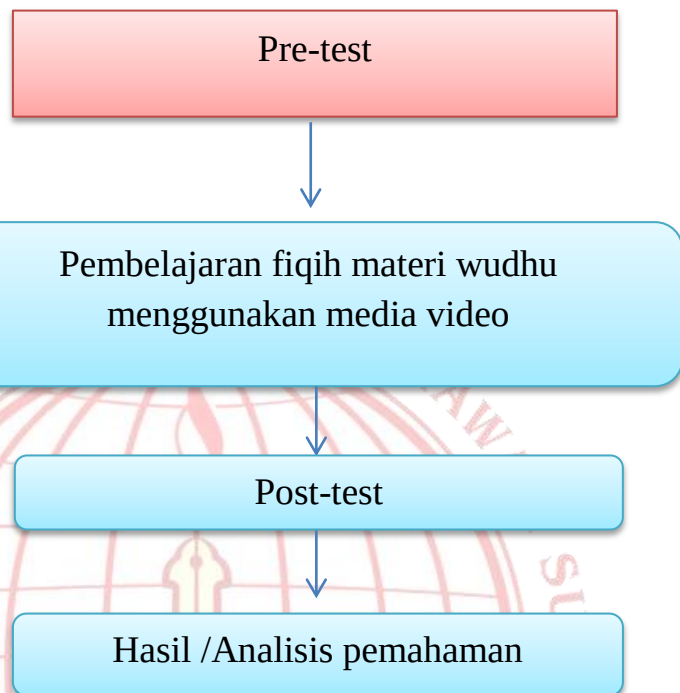
Terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata-rata post-test hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen 80,00 lebih besar dari nilai rata-rata kelas control yaitu 70,86. 3. Terdapat hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses IPA dengan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Thomas Adi Tri Nugroho, persamaan dengan penelitian yang lakukan peneliti yaitu mengenai tema yang diteliti, sama-sama meneliti tentang media pembelajaran yang berbasis video. Sedangkan perbedaanya adalah mengenai objek dan tempat penelitian. Untuk penelitian Thomas Adi

Tri Nugroho respondenya adalah siswa kelas V di SD Negeri Rejowinangun¹ 67 Yogyakarta. Sedangkan responden peneliti sendiri adalah kelas 1 di MI 2 kota Bengkulu. Perbedaan materi yang digunakan, penelitian di atas materi yang digunakan adalah Ilmu Pengetahuan Alam sedangkan materi peneliti sendiri adalah Fikih.

Berdasarkan penelitian diatas, persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengenai tema yang diteliti, sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video. Persamaan selanjutnya adalah sama-sama menggunakan pendekatan eksperimen. Perbedaannya yaitu mengenai objek dan tempat penelitian. Untuk objek dari penelitian di atas adalah Dari beberapa skripsi diatas persamaan dengan penulisan penelitian ini adalah untuk menitik beratkan penulisan tentang Pengaruh Media Pembelajaran Video Youtube terhadap Pemahaman Siswa. Adapun alur kerangka berpikir dalam pelaksanaan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

D. Kerangka Berfikir





Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

E. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa video YouTube sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa kelas 1 untuk lebih memahami langkah-langkah wudhu dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Mengingat usia anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan visual dan pendengaran, diasumsikan bahwa media video yang menyertakan gambar bergerak dan suara dapat membuat materi fiqih wudhu lebih menarik dan dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa. Dalam penelitian

ini, diasumsikan bahwa video yang menunjukkan langkah-langkah wudhu secara visual dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas dan praktis dibandingkan hanya dengan penjelasan lisan atau gambar statis. Maka dari peneliti akan menerapkan media video ajar melalui aplikasi youtube di kelas 1 MIN 2 Kota Bengkulu untuk dapat memastikan pengaruh pemahaman siswa terhadap materi fiqih praktik wudhu.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, perumusan hipotesis menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian. Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Dengan kedudukan yaitu, menurut suharsimi hipotesis dapat berubah menjadi kebenaran, akan tetapi juga dapat tumbang sebagai kebenaran. Maka hipotesis merupakan pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dan. Tujuan peneliti mengajukan hipotesis adalah agar dalam kegiatan

penelitiannya, perhatian peneliti tersebut terfokus hanya pada informasi atau data yang diperlukan bagi pengujian hipotesis. (Setyawan, Dodiet 2021).

Hipotesis penelitian ditentukan berdasarkan atas teori, kerangka berpikir, dan fakta komparasi yang cukup kuat sehingga secara teoritik telah memiliki kebenaran yang dapat di pertanggungjawabkan. Jadi, hipotesis penelitian adalah hasil dari suatu proses teoritik atau proses rasional, melalui tinjauan pustaka atau pengkajian konsep dan teori yang relevan mendukung hipotesis penelitian sehingga di yakini bahwa hipotesis penelitian telah memiliki kebenaran teoritik. Namun demikian, kebenaran hipotesis masih harus diuji secara empirik dengan menggunakan data hasil penelitian. Hipotesis adalah suatu pernyataan tentang karakteristik populasi, yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian. Pernyataan tersebut merupakan hasil dari penelaahan teoritik (melalui prosesrasional atau proses teoritik),baik menggunakan penalaran deduktif maupun menggunakan penalaran induktif (Djaali,2020).

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa setelah penggunaan video animasi youtube lebih baik dibandingkan pemahaman siswa sebelum penggunaan video animasi youtube pada mata pelajaran fiqih kelas 1A MIN 2 kota bengkulu