

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang bisa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam bergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital.

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. dalam Musfiqon pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi. Sedangkan dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.¹⁰

Media tidak menyaikan dunia secara keseluruhan, media hanya sebagai sarana yang mempresentasikan dan menggambarkan dunia dengan komunikasi secara tidak langsung. Jadi media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.¹¹ Contohnya seorang guru sejarah ingin mengajak siswanya mempelajari tentang piramida di Mesir, guru tersebut menggunakan media berupa slide foto piramida untuk mengatasi keterbatasan bahwa peserta didik dapat melihat piramida yang sebenarnya.

¹⁰Musfiqon, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 43

¹¹Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.

Sebagaimana yang disampaikan dalam UNESCO bahwa media memberikan berbagai alternative pilihan bagi pengajar untuk dapat menyajikan materi yang tidak dapat diakses secara langsung, misalnya media memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang berbahaya ataupun mungkin sekolah belum mampu mengadakan sarana yang memadai untuk melaksanakan praktikum yang sebenarnya.¹² Contohnya adalah seperti praktik wudu, shalat, zakat, haji, atau tata cara pengurusan jenazah.

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- 4) Menyamakan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari fungsi semantic, manipulaif, distributif sosiokultural, dan psikologi.

- 1) Fungsi semantic adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.
- 2) Fungsi manipulatif adalah media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi bisa melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung misalnya, dalam pembelajaran geografi, guru

¹²UNESCO, Media Education: *Scientific And Cultural Organization (Paris: United Nations Educational, 1984), h. 93*

dapat menjelaskan tentang tata surya menggunakan model susunan planet atau video

- 3) Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.
- 4) Fungsi distributif yakni dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.
- 5) Fungsi sosiokultural adalah media pembelajaran untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.
- 6) Fungsi psikologis adalah media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi.
- 7) Fungsi atensi yaitu fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.
- 8) Fungsi afektif fungsi media pembelajaran dalam menggugah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
- 9) Fungsi kognitif fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.
- 10) Fungsi psikomotorik fungsi media dalam membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium, atau video senam sebagai pengganti instruktur dalam pelajaran olahraga.
- 11) Fungsi imajinatif fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif dengan media tersebut, dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita, dongeng yang mengandung muatan positif. Imajinasi yang diarahkan dengan media pembelajaran baik, dapat melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif.
- 12) Fungsi motivasi fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar.

Manfaat media pembelajaran yaitu

- 1) Meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir dan mengurangi verbalisme;
- 2) Menarik perhatian peserta didik.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada peserta didik.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.¹³

b. Pengembangan Media

Pembelajaran Pengembangan media adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah pengembangan pembelajaran. Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu factor penentu keberhasilan pembelajaran, pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait adanya dalam analisis kebutuhan. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran.

Prinsip yang dijelaskan oleh Miarso 2004 sebagai pakar teknologi pendidikan adalah tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing- masing jenis media mempunyai kelebihan dan

¹³Sundayana, *Encyclopedia Of Educational Research* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 54

kekurangan, oleh karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif terhadap peserta didik.¹⁴

c. Komponen-Komponen Media Pembelajaran

Komponen utama yang harus dipertimbangkan dalam memilih atau menggunakan strategi pembelajaran adalah tujuannya, yang dalam Kurikulum 2004 dirumuskan dalam bentuk kompetensi, sebab semua komponen tersebut termasuk strategi pembelajaran dipilih dan difungsikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ Komponen-komponen media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajaran atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotoriknya. Selain itu, tujuan pembelajaran akan tercapai jika pembelajaran atau peserta didik mampu mengekspresikan dan menampilkan bakat serta potensinya secara optimal.

2) Kurikulum

Secara terminologis, istilah kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Pengertian kurikulum secara luas tidak hanya berupa mata pelajaran atau bidang studi dan aktivitas belajar siswa tetapi juga segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan pribadi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Misalnya fasilitas sekolah, lingkungan yang aman, suasana keakraban dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran, dan sumber-

¹⁴Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: PUSTEKKOM, 2004), h. 32

¹⁵Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS Press, 2008), h. 88

sumber belajar yang memadai. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan.

3) Guru

Guru yang juga berarti pendidik, yaitu seorang pengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru merupakan satu diantara pembentuk-pembentuk utama calon warga masyarakat. Peranan guru tidak terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹⁶

4) Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan di bawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur. Siswa jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa, melainkan subjek pendidikan yang punya pengetahuan, kelebihan, dan potensi tertentu.

Siswa memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan serta kemampuan yang berbeda. Siswa sebagai pribadi juga memiliki perbedaan-perbedaan. Sangat bijaksana apabila dalam penggunaan strategi pembelajaran, kita sebagai guru mempertimbangkan perbedaan-perbedaan tersebut. Selain dengan mempertimbangkan siswa secara individual, jumlah siswa akan mempengaruhi pula terhadap penggunaan strategi pembelajaran. Misalnya apabila guru akan merancang kegiatan diskusi dalam pembelajaran, guru harus yakin bahwa siswa sudah memiliki kemampuan untuk mengajukan atau menanggapi pendapat secara lisan.¹⁷

5) Metode

¹⁶Aidah Rahmi Nasution, *Profesi Keguruan MI (LP2 STAIN CURUP, 2014)*, h. 53

¹⁷Sri Anitah W, Dkk. *Strategi Pembelajaran di SD* (Banten: Universitas Terbuka, 2014), h.

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menguasai metode mengajar merupakan keniscayaan, sebab seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak menguasai metode-metode tepat.¹⁸

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi; sebaliknya jika materi pelajaran tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah. Materi merupakan salah satu dari komponen-komponen pembelajaran yang harus disiapkan terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, materi harus didesain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan dengan memerhatikan komponen-komponen pembelajaran yang harus disiapkan terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.¹⁹

7) Alat pembelajaran (media)

Media pembelajaran adalah perangkat lunak (software) atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar.²⁰

8) Evaluasi

Evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari suatu hal. Ada pendapat lain yang mengatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang

¹⁸Idris Dan Barizi, *Menjadi Guru Unggul* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), h. 109

¹⁹Andy prastowo, *panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2002), h. 34

²⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 56

kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi dan lain-lain.²¹

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

Sering kali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar berbagai sesuatu yang negative. Instruktur manusia “sebagai media” secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua teknik yang efektif dalam menetapkan media berbasis manusia seperti apa yang dibutuhkan, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates.

Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Merumuskan masalah yang relevan/
- b) Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk memecahkan masalah.
- c) Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah.

²¹Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2000), h.

- d) Tuntun eksplorasi siswa.
- e) Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kesulitan.
- f) Nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.²²

Adapun bertanya ala Socrates tentang media berbasis manusia yaitu:

- a) Mengidentifikasi pertanyaan yang meminta siswa berbagi, menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis pekerjaan atau tugas mereka.
- b) Pelajaran mungkin bisa dimulai dengan diskusi dalam kelompok besar sebagai pembahasan eksplorasi. Siswa selanjutnya dapat dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendalami isu dan gagasan-gagasan yang muncul dalam pembahasan kelompok besar.
- c) Menentukan apakah siswa harus belajar bersama-sama dalam kelompok, perorangan, seorang demi seorang atau secara bebas.

Salah satu faktor dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang lebih interaktif. Manusia yang dibekali akal dan budi oleh tuhan, akan lebih mudah memahami kondisi siswa dalam kegiatan pembelajaran jika dibandingkan dengan computer yang hanya mampu melakukan perintah sesuai dengan yang telah deprogram sebelumnya.

2) Media berbasis cetakan

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad bahwa “media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas “Dalam media berbasis cetakan terdapat enal hal yang diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.²³

²²Dadi permadi, *Panduan Menjadi Guru Professional* (Bandung: CV Nuansa Aulia, 2013), hal. 43

²³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 59

Media berbasis cetak memiliki kelebihan yang mungkin tidak dimiliki oleh media berbasis lain meskipun kelebihan dirasa terlalu konvensional. Kelebihan media berbasis cetakan sebagai berikut:

- a) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
- b) Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
- c) Mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan dimana saja.
- d) Bahkan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
- e) Perbaikan atau revisi mudah dilakukan.²⁴

Adapun kelemahan media berbasis cetak yang dapat diidentifikasi dari apa yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan sehingga menurunkan minat siswa untuk membacanya.
- c) Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual menurut Kustandi dan Sutjipto tidak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Visual diamati berdasarkan ruang.
- b) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- c) Visual juga ditampilkan statis
- d) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- e) Media visual juga berorientasi pada siswa

²⁴Musfiqon, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 49

f) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.²⁵

Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif menurut Arsyad visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan adanya proses informasi. Beberapa kelebihan media berbasis visual sebagai berikut:

- a) Lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa
- b) Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, mind mapping dan singkatan.
- c) Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Kekurangan yang dimiliki media berbasis visual adalah sebagai berikut:

- a) Akan terjadi kesulitan jika siswa mengalami masalah pada indra penglihatannya.
- b) Siswa tidak akan memahami gambar jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk nyatanya.
- c) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan keterampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya.

4) Media berbasis audio-visual

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Karakteristik media berbasis audio-visual menurut Kustandi dan Sutjipto adalah sebagai berikut:

- a) Bersifat linier.
- b) Menyajikan visualisasi yang dinamis.

²⁵Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Ghaliyah Indonesia, 2011), h. 67

- c) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.

Kelebihan media berbasis audio-visual adalah sebagai berikut:

- a) Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif maupun visual.
- b) Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.
- c) Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
- d) Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio-visual.

Kekurangan media berbasis audio-visual adalah sebagai berikut:

- a) Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, krena memadukan 2 elemen, yakni audio dan visual.
 - b) Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
 - c) Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal
 - d) Jika tidak terdapat perantinya akan sulit untuk membuatnya (terbentur alat pembuatannya)
- 5) Media berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Media berbasis computer memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, atau secara liner.
- b) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.
- c) Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
- d) Prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- e) Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi.

Menurut Arsyad, "simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu: scenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran menggunakan media berbasis computer memerlukan persiapan meliputi perancangan desain pembelajaran, persiapan peralatan penunjang, dan pengguna media pembelajaran tersebut."²⁶

2. Media infografis

a. Pengertian media infografis

Infografis merupakan media informasi yang disajikan dalam bentuk teks, serta dipadukan dengan beberapa elemen visual seperti gambar, ilustrasi, grafik, dan tipografi. Infografis juga sangat identic dengan penambahan data dalam bentuk angka yang dikemas dalam berbagai paduan warna yang menarik. Hal tersebut dapat membuat konten menjadi lebih interatif, estetis, dan atraktif dimata pembaca.

Infografis memiliki peran penting untuk membantu memvisualisasikan data dan informasi yang kompleks menjadi mudah untuk dibaca dan mudah untuk dipahami, terutama untuk informasi dengan teks yang panjang, gambar-gambar penting, dan data angka-angka penting. Media infografis dapat mengubah materi lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami siswa. Infografis juga memberikan kemudahan siswa untuk memahami materi secara mudah dan juga membangun kemampuan berfikir.

Infografis adalah informasi grafis yang merupakan refressentasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain.²⁷ Pada infografis terdapat konsep visual dalam bentuk struktur, sistematis, alur serta navigasi akan menjadi bagian penting sebagai ilmu dalam bidang komunikasi visual.

Karakteristik media infografis

²⁶Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya*, Cetakan Pertama (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 47-54

²⁷Hendri rahman, "Efektivitas Infpgrafis Sebagai Pendukung Mata Pelajaeen IPS Pada Peserta Didik Siswi Kelas V SDN Kepatihan Dikabupaten Bojonogoro", jurnal desain komunikasi, Vol.4, No.1(2015)

- 1) Mempunyai desain visual dan bentuk yang menarik dan mengikuti estetika yang berlaku.
- 2) Cara penyampaian pesan yang mudah dimengerti.
- 3) Riset, data, dan cara menggambarkan informasi yang baik



Gambar 2.1 Beberapa contoh infografis pendidikan Agama Islam

b. Pengembangan atau pembuatan media infografis

- 1) Menentukan topik bahasan

Untuk membuat media infografis yang menarik adalah menentukan topik atau tujuan asli konten berdasarkan kebutuhan produk perusahaan.

- 2) Menentukan *audiens* atau *target user*

Fokus pada *audiens* target sesuai dengan kebutuhan konten. Dapat juga menentukan beberapa item untuk menentukan audiens tertentu. Misalnya, umur, pekerjaan, pendidikan, tempat tinggal. Dengan menetapkan sasaran yang lebih relevan dengan target pengguna yang dijangkau.

- 3) Mengumpulkan data dan sumber referensi

Jika sudah menyusun topik dan menentukan kelompok sasaran, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan sumber informasi dan referensi untuk pembuatan konten. Ini bisa dapat menggunakan sumber daya atau platform yang berbeda untuk menemukan berbagai informasi dan wawasan melalui internet, buku, majalah, artikel, dan sumber informasi berbasis web serta pengetahuan asli di lapangan.

- 4) Memvisualisasikan data ke dalam infografis

Dengan mengimplementasikan data dalam bentuk visual sehingga membentuk sebuah struktur infografis yang terstruktur. Pada tahap ini, menggunakan metode ICCORE. Metode ICCORE (*Inform, Compare, Change, Organize, Relationship, and Explore*) dapat di implementasikan untuk memvisualisasikan data. Berikut beberapa keterangan mengenai metode tersebut.

a) *Inform*

Pastikan data dapat menyampaikan pesan penting dari konsep yang di kembangkan

b) *Compare*

Suatu data dapat dibandingkan antara konteks satu dengan konteks yang lain, dapat berupa diagram batang, garis, dan lain sebagainya.

c) *Change*

Pada kategori ini, konten dapat berisikan perubahan data, kronologi, hingga cerita mengenai produk, perusahaan atau *personal brand* dari waktu ke waktu.

d) *Organize*

Kategori ini digunakan untuk menunjukkan informasi seputar ranking, pola, atau siklus yang saling berurutan. Dapat menggunakan diagram *flowchart, table*, maupun *mind mapping*

e) *Relationship*

Data juga dapat menunjukkan hubungan yang lebih kompleks pada suatu konteks. Contoh penggunaanya dapat berupa *scatter plot* maupun *multi-series plot*.

f) *Explore*

Kategori yang terakhir, pengguna dapat mengeksplorasi atau menjelajahi infografis secara detail untuk menambah wawasan yang lebih mendalam. Menggunakan template, Membuat desain infografis dari awal hingga akhir bisa memakan waktu lama dan menghabiskan

banyak sumber daya. Hal ini bisa dibatasi dengan menggunakan berbagai template gratis yang dihadirkan di berbagai platform website desain.

5) Menambahkan *style* pada desain

Langkah terakhir adalah menambahkan gaya bentuk untuk membuat kesan menarik dan meningkatkan desain infografis. pada saat membuat *style*, pastikan untuk memperhatikan semua elemen visual seperti teks, gambar, warna, tombol, dan elemen lainnya untuk membantu pembaca memahami konten.²⁸

c. Tujuan infografis

Tujuan infografis adalah:

- 1) Untuk mengkomunikasikan pesan yang kompleks menjadi sederhana.
- 2) Dapat mempresentasikan sebuah informasi lebih singkat dan mudah dipahami.
- 3) Memperjelas data dengan mudah.
- 4) Dapat memantau secara periodic setiap ada perubahan.²⁹

d. Elemen infografis

Elemen infografis itu sendiri dikelompokkan menjadi beberapa again yaitu:

1) Judul

Judul sebagai elemen utama dalam infografis harus menggunakan kalimat aktif, mewakili isi keseluruhan atau mengandung unsur persuasi agar pembaca tertarik, disarankan kata dalam judul maksimal 5 kata.

2) Tata letak

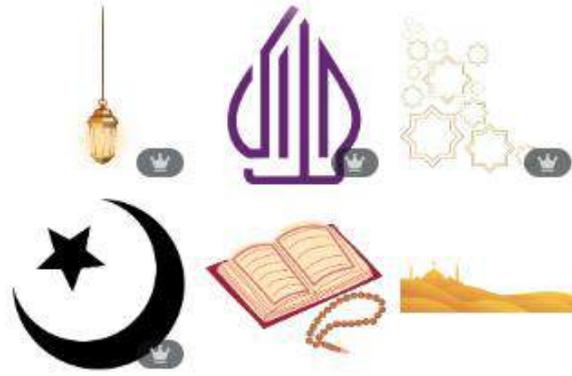
Kata letak infografis trsusun rapi dengan cara penepatan dan pemisahan antar blok, agar dengan sub-tofik memiliki perbedaan. Konten utama harus lebih menonjol dibandingkan konten pendukung.

3) Ikon dan simbol

²⁸Lankow, *Infografis Kedsyatan Cara Bercerita Visual* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), h. 34

²⁹Rosarita niken widiastuti, *kiat bikin infografis keren dan berkualitas baik* (Jakarta, kementerian komunikasi dan informasi repoblik Indonesia, 2018), h. 99

Penggunaan ikon dan simbol dalam infografis membantu pemahaman lebih cepat. Untuk symbol yang digunakan harus bersifat umum dan universal dan mudah dikenali. Penggunaan ikon bisa diterapkan dalam menyampaikan data. Ikon yang digunakan bisa buatan sendiri atau dari sumber lain.



Gambar. 2.2 Beberapa icon yang bisa digunakan di aplikasi canva

4) Ilustrasi dan gambar

Dalam penggunaan ilustrasi dan gambar bersifat membantu pemahaman terhadap data atau materi yang disampaikan. Dalam suatu infografis ilustrasi atau gambar harus konsiste, ilustrasi dan gambar bisa pembuatan sendiri atau mengambil dari sumber lain. Gambar ilustrasi yang digunakan harus sesuai dengan konten yang dinarasikan.



Gambar 2.3 Beberapa contoh gambar ilustrasi yang bisa digunakan

5) Warna

Warna adalah suatu elemen yang menghidupkan infografis maka dalam penempatannya harus memperhatikan kesesuaian warna yang akan

diterapkan dan kecocokan dengan topic yang akan diusul. Warna teks dan warna latar harus memiliki kontras yang nyaman untuk dibaca.

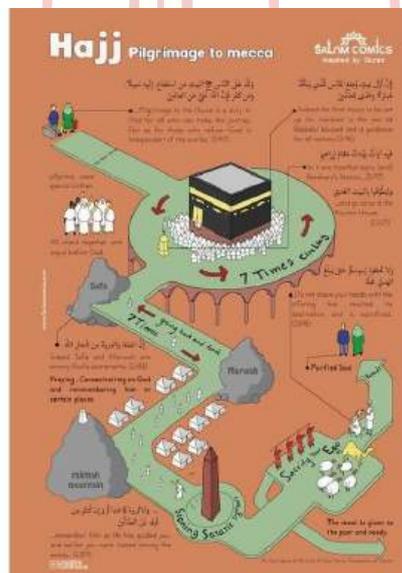


Gambar 2.4 Filter warna bisa digunakan di aplikasi canva.

e. Jenis-jenis media infografis

1) *Timeline*

Timeline merupakan jenis infografis yang paling umum digunakan.



Gambar 2.5 Contoh Infografis *timeline* mengenai proses pembangunan kabah.

2) Artikel Visual

Menggunakan kembali konten dari artikel atau blog dan mengolahnya menjadi konten infografis. Infografis jenis biasanya lebih padat dan mungkin memakan waktu lebih lama untuk membacanya.



Gambar 2.6 Contoh Infografis artikel visual mengenai sabar.

3) List

Jika konten berupa daftar (*list*) yang panjang, maka bisa membantu *audiens* untuk memahami secara cepat dengan menggunakan infografis.

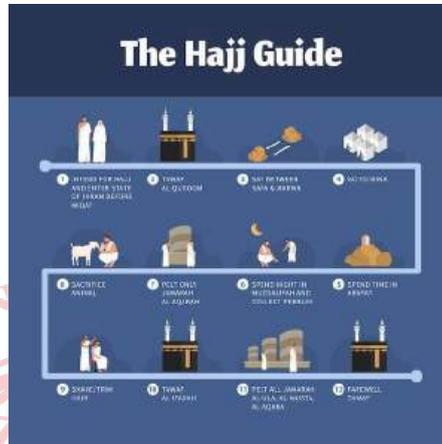


Gambar 2.7 Contoh Infografis list mengenai sunah idul Fitri.

4) Proses dan Diagram Alir

Infografis jenis proses dan diagram alir menggambarkan rangkaian langkah-langkah yang menganjurkan pembaca untuk mengikutinya. *Layout* yang dipilih untuk menggambarkan proses dan diagram alir bergantung pada proses yang ingin di ilustrasikan. Misalnya saja, diagram untuk

langkah-langkah akan lebih sederhana bila dibandingkan dengan diagram yang menggambarkan keputusan-keputusan.



Gambar 2.8 Contoh Infografis proses mengenai langkah-langkah haji.

5) Data, Bagan, dan Angka

Secara umum, infografis memang digunakan untuk memvisualisasikan data, menggambarkan data dan angka yang kompleks untuk membantu pembaca yang awam agar lebih mudah memahami. Boleh menggunakan grafik batang, diagram lingkaran, atau bahkan *pictogram* agar konten lebih mudah untuk dipahami.



Gambar 2.9 Contoh Infografis mengenai daftar negara berpenduduk muslim terbesar di dunia

6) Perbandingan

Infografis perbandingan digunakan untuk membandingkan dua atau lebih informasi yang berbeda, bisa juga untuk menunjukkan kemiripan. Oleh karena membandingkan dua hal atau lebih, maka infografis ini haruslah diatur sedemikian rupa agar tidak membingungkan.

7) Data geografis

Memecah data berdasarkan lokasi, maka infografis geografis adalah pilihan yang paling tepat. Infografis jenis ini seringkali hanya menggunakan sedikit teks untuk menyampaikan pesan.

f. Kelebihan media infografis

- 1) Nyaman bagi mata dan terkesan lebih bersahabat.
- 2) Mudah dipahami, dalam penyederhanaan tampilan data-data kompleks.
- 3) Mudah dipublikasikan dan dibagikan.
- 4) Kekurangan penggunaan infografis.

g. Kekurangan media infografis

Persiapan membutuhkan waktu lama, untuk menghasilkan infografis yang menarik secara visual serta akurat dalam penyajian data tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Membutuhkan tenaga ahli dalam pengerjaannya proses pembuatan infografis yang berkualitas sudah pasti membutuhkan keterlibatan tenaga ahli, sebut saja Desainer Grafis serta *Copywriter*.

3. Pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyyah

Pendidikan Agama Islam di sekolah/ madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian, pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan serta pengalaman bagi peserta didik tentang agama Islam, dengan harapan peserta didik akan menjadi manusia yang keimanan dan ketakwaan terus berkembang, serta untuk dapat menghantarkannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³⁰

³⁰Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).

Pendidikan yang diselenggarakan secara formal di sekolah dimulai dari yang paling dasar sampai tingkat selanjutnya tidak lepas dari kegiatan belajar yang merupakan salah satu kegiatan pokok dengan guru sebagai pemegang peranan utama³¹ dan supaya peserta didik mampu menerima dan memahami pengetahuan yang diberikan oleh guru di dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan Agama Islam di madrasah mempunyai beberapa rumpun mata pelajaran yaitu mata pelajaran Al-Quran dan Hadits, mata pelajaran Aqidah dan Akhlak, mata pelajaran Fiqih dan mata pelajaran *Tarikh Al-Islamiyah*. Mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran pada rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah yang dikembangkan melalui suatu kegiatan untuk menyiapkan peserta didik agar meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Agama Islam baik ajaran ibadah maupun muamalah.

Pembahasan dalam fiqih meliputi aspek ibadah, muamalah dan jinayah. Pembahasan tentang ibadah mulai thaharah, shalat, zakat, puasa dan haji. Pembahasan tentang muamalah, yaitu jual beli dan tentang pernikahan. Pembahasan tentang jinayah antara lain: tentang Batasan sanksi serta hukuman dan proses pembuktian melalui kesaksian tersebut. Sehingga terlihat jelas bahwa fiqih menjadi pembahasan yang penting dalam kehidupan kita. Guru berperan mampu membuat iklim pembelajaran menjadi aktif dan kondusif, tidak hanya sekedar menerangkan dan menyampaikan sejumlah materi pelajaran kepada peserta didik. Oleh sebab itu, setiap guru perlu membuka diri dan selalu mengembangkan potensinya untuk menguasai berbagai pembelajaran dan metode pembelajaran aktif dan dapat mengelola kelas secara baik. Mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke murid, melainkan suatu kegiatan

³¹Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif, Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*, ed. Nur Hidayah (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).

yang memungkinkan peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya.³²

Mengajar berarti partisipasi dengan peserta didik dalam membentuk pengetahuan, membuka makna, mencari kejelasan dan bersikap kritis. Inovasi dalam pembelajaran fiqih perlu ditingkatkan. Inovasi pembelajaran fiqih dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Pemilihan pendekatan pembelajaran disesuaikan dengan materi pada bab mata pelajaran fiqih tersebut. Inovasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran fiqih terutama pada jenjang pendidikan dasar. Jenjang pendidikan dasar adalah level pondasi utama dalam pembentukan pengetahuan peserta didik, pembelajaran fiqih sebagai salah satu upaya untuk menciptakan *output* dan *outcomes* yang baik dalam memahami Pendidikan Agama Islam sehingga harus dilaksanakan dengan baik. Pendekatan konstruktivistik tidak hanya bisa digunakan dalam pembelajaran sains, namun juga dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terutama fiqih. Cakupan materi fiqih menuntut peserta didik tidak hanya memahami, namun menguasai secara penuh dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari. Novelty penelitian ini memperkenalkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Semarang dengan menggunakan metode konstruktivistik yang biasanya diterapkan dalam pembelajaran sains. Pendekatan ini diadaptasi untuk pendidikan agama Islam dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi Fiqih, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan konstruktivistik ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna, mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka secara mandiri dan kritis.

Merujuk pada Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 lampiran 3a disebutkan bahwa mata pelajaran Fiqih di

³²Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific Untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/ Madrasah*, 1st ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang fiqih ibadah terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasannya dalam kehidupan sehari-hari, serta fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.³³

Secara substansial mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah, dengan diri manusia itu sendiri, dengan sesama manusia dengan makhluk lainnya ataupun lingkungannya.³⁴

Ruang lingkup materi fiqih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi, pertama: fiqih ibadah, yang menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar dan baik seperti: tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat dan haji. Kedua, fiqih muamalah yang meliputi pengenalan dan pemahaman mengenai ketentuan tentang makan minum yang halal dan menjauhi yang haram, khitan, qurban, serta tatacara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

Materi pembelajaran akan tambah berarti jika peserta didik mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka, dan menemukan arti di dalam proses pembelajarannya sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan menyenangkan.

Siswa akan bekerja keras untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk membangun pengetahuan yang baru dan selanjutnya siswa memanfaatkan kembali

³³Rizky Romantika, “Sistem Pengawasan Subdirektorat Pembinaan Haji Khusus Terhadap Pelaksanaan Penyelenggaraan Ibadah Haji Khusus (Pihk) Direktorat Jendral Penyelenggara Haji & Umrah Kementerian Agama Republik Indonesia” (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif ..., 2018).

³⁴Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific Untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/ Madrasah*.

pemahaman pengetahuan dan kemampuannya itu di dalam berbagai konteks di luar sekolah untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang kompleks baik secara mandiri maupun dengan berbagai kombinasi atau dengan kelompoknya.

a. Standar kompetensi dan kompetensi dasar tentang wudu

Penetapan standar kompetensi atau SK dimaksudkan untuk menetapkan ukuran minimal atau kecukupan mencakup kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai, diketahui, dilakukan oleh peserta didik

SK (Standar Kompetensi) adalah standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas atau semester pada suatu mata pelajaran.

SK merupakan kerangka yang menjelaskan dasar pengembangan program pembelajaran yang struktur. SK juga merupakan fokus dari penilaian, sehingga pengembangan kurikulum adalah fokus dari penilaian meskipun kurikulum lebih banyak tentang dokumen pengetahuan, keterampilan dan sikap daripada bukti-bukti untuk menunjukkan bahwa peserta didik yang akan belajar telah memiliki pengetahuan dan keterampilan awal. Adapun SK dari pembelajaran wudu adalah mengenal tata cara wudu.

Kompetensi dasar (KD) adalah merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dalam hal ini kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun kompetensi dasar (KD) dalam pembelajaran wudu adalah :

- 1) Menyebutkan pengertian berwudu.

- 2) Menjelaskan hukum berwudu.
- 3) Menyebutkan rukun wudu.
- 4) Menyebutkan hal-hal yang membatalkan wudu.
- 5) Mendemonstrasikan cara berwudu

4. Materi Wudu

Berwudu cukup dikenal bahwa maksudnya ialah bersuci dengan air mengenai muka, kedua tangan, kepala, dan kedua kaki.

a. Pengertian Wudu dan Persyariatannya

Wudu adalah sifat yang nyata atau (suatu perbuatan yang dilakukan dengan anggota-anggota badan yang tertentu) yang dapat menghilangkan hadas kecil yang ada hubungannya dengan shalat.³⁵

Berwudu disyariatkan berdasarkan tiga macam alasan sebagai berikut.

1) Berdasarkan firman Allah SWT

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki.” [\(QS: Al-Maidah Ayat: 6\)](#)

Di dalam ayat ini menerangkan bahwa anggota wudu itu empat : muka, tangan, kepala, kaki, dan ayat ini tidak menerangkan tiga kalinya. Dari itu sekurang-kurangnya wajib kita cuci sekali-sekali, wajib usap pun sekali saja.³⁶

2) Sunnah

Diriwayatkan oleh Abu Hurairah r.a bahwa nabi bersabda yang artinya : “Allah tidak menerima shalat salah seorang di antaramu bila ia berhadhas, sampai ia berwudu lebih dahulu.” (H.r Bukhari dan Muslim, Abu Daud dan Turmudzi).

³⁵Rahman Ritonga, Zainuddin, *Fiqih Ibadah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1997), Cet Ke-2. h.29

³⁶A. Hassan, *Tarjamah Bulughul Maram*, (Bandung: CV Diponegoro, 1975), Cet Ke-1 h.58

3) Ijma

Telah terjalin kesepakatan kaum muslimin atas disyariatkannya wudu, semenjak zaman Rasulullah hingga sekarang ini, hingga tak dapat disangka lagi bahawa ia adalah ketentuan yang berasal dari agama.³⁷

Ditinjau dari segi hukumnya, air yang digunakan untuk bersuci adalah air suci dan mensucikan, yaitu air mutlak artinya air yang masih murni, dapat digunakan untuk bersuci dengan tidak makruh. (air mutlak artinya air yang sewajarnya).

b. Rukun Wudu

Wudu menurut bahasa artinya bersih dan indah, sedang menurut syara' artinya membersihkan anggota wudu untuk menghilangkan hadats kecil. Orang yang hendak melaksanakan shalat, wajib lebih dahulu berwudu, karena wudu adalah menjadi syarat syahnya shalat. Secara rinci rukun wudu adalah sebagai berikut :

1) Niat

Berdasarkan hadits niat yang artinya : "Sesungguhnya amal itu bergantung niatnya". Maka dari itu segala sesuatu harus diawali dengan niat begitu juga wudu.

2) Membasuh Muka.

Ditetapkan berdasarkan ayat Al-Quran dan ijma

...فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ...

...Maka basuhlah mukamu...(QS 5:6)

Membasuh muka adalah mengalirkan air ke anggota badan yang dibasuh dengan menyiraminya, paling kurang dua kali siram. Sedangkan muka adalah sesuatu yang dihadapkan oleh manusia. Batas panjangnya ialah antara tempat yang biasa tumbuh rambut kepala sampai ke dagu atau

³⁷Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah 1*, (Bandung: Al Ma'arif, 1987), Cet Ke-6.h.83

mulai dari atas kening sampai ke bawah dagu. Dan batas lebarnya antara dua anak telinga kiri dan kanan.

3) Membasuh Kedua Tangan Hingga Siku Allah SWT berfirman:

...

وَأَيْدِيكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ...

...Dan tangan-tanganmu hingga siku...(QS 5:6)

Siku adalah pertemuan lengan bagian atas dengan lengan bagian bawah atau hasta. Membasuh siku, menurut jumhur ulama hukumnya wajib. Dengan demikian pengertian ayat ini adalah “basuhlah tanganmu bersama dengan siku”. Orang yang terpotong tangannya sampai siku wajib membasuh ujung tulang lengannya (siku) yang masih ada. Tetapi kalau yang terpotong itu di atas siku maka disunahkan membasuh lengannya yang tersisa. Jumhur ulama berpendapat bila seseorang memakai cincin, wajib mengerak-gerakannya pada saat membasuhnya.

4) Mengusap Kepala Allah SWT berfirman:

...

وَأَمْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ

...Dan sapulah kepalamu...(QS 5:6)

Mengusap adalah melakukan tangan kepada anggota badan. Sedangkan kepala adalah tempat tumbuh rambut yang biasa mulai dari atas kening sampai kepada tengkuk (bagian belakang kepala), termasuk kedalamnya pelipis yang terletak antara mata dan telinga.

Ulama berbeda pendapat tentang kadar mengusap kepala. Golongan hanafiah dalam pendapatnya yang masyhur mengatakan wajib menyapu seperempat kepala dan yang wajib hanya satu kali, walaupun dengan tumpahan air hujan atau sisa air yang tinggal sesudah membasuh. Menurut malikiah dan hambaliyah dalam pendapatnya yang lebih kuat mengatakan wajib menyapu seluruh kepala. Orang yang menyapu tidak boleh melompati atau melewatkan rambutnya dengan tangan dan tidak boleh pula menyapu

rambut yang menjulai atau turun dari kepala. Jika rambut tidak ada maka cukup menyapu kulit kepala saja karena ia sebagai pengganti rambut.³⁸

Golongan syafi'iyah berpendapat wajib menyapu sebagian kepala sekalipun sehelai rambut. Sedangkan membasuhnya dibolehkan, karena membasuh itu tercakup didalamnya menyapu. Dan boleh juga meletakan tangan diatas kepala walaupun sekedar menempelkannya, karena yang dituju dari menyapu adalah membasahkan kepala.

Golongan hanabilah yang dalam pendapatnya yang shahih mengatakan tidak cukup menyapu bila tidak melakukan tangan diatas kepala. Sedang membasuh dibolehkan, namun hukumnya makruh.

5) Membasuh Kedua Kaki Hingga Mata Kaki Allah SWT berfirman

Mata kaki adalah dua tulang yang menonjol pada dua sisi kaki bagian bawah. Menurut jumhur ulama kewajiban membasuh hanya satu kali. Bila mata kaki tidak ada dibasuh apa adanya, sama halnya dengan membasuh siku pada tangan. Tidaklah memadai apabila kedua mata kaki disapu dengan air, karena Nabi saw selalu membasuhnya dan beliau mengancam dengan neraka wail terhadap orang yang tidak menyapu mata kaki.

6) Tertib

Yang dimaksud dengan tertib di sini adalah menyucikan anggota wudu satu persatu sesuai dengan urutan yang ditetapkan Al-Quran, yaitu dimulai dengan membasuh muka, dua tangan, menyapu kepala dan terakhir membasuh kaki.

c. Sunnah-sunnah dalam Wudu

Yaitu ucapan atau perbuatan yang terus-menerus dilakukan oleh Nabi SAW, dan tiada pula dicegah atau meninggalkannya. Perinciannya adalah sebagai berikut:

³⁸Rahman Ritonga, Zainuddin, *Fiqih Ibadah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1997), Cet Ke-2. h.35

- 1) Memulai dengan basmalah. Untuk membaca basmalah ketika akan berwudu ini ada beberapa hadis yang dha'if, tetapi keseluruhannya menambah kekuatan yang menunjukkan bahwa ia bukan tidak berdasar. Di samping itu membaca basmalah itu sendiri adalah baik, pada umumnya disyar'atkan.
- 2) Menggosok gigi atau siwak. Swak itu dapat diartikan kayu yang biasa untuk menggosok gigi, bisa juga menggosok gigi itu sendiri, yakni menyikat gigi dengan kayu tersebut, atau dengan setiap benda kesat yang dapat dipakai untuk membersihkan gigi.
- 3) Membasuh dua telapak tangan sampai pada pergelangan, sebelum berkumur-kumur. Keterangannya adalah amal Rasulullah SAW, sendiri yang diriwayatkan oleh Bukhori dan Muslim.
- 4) Berkumur-kumur, keterangan juga perbuatan Rasulullah sendiri yang diriwayatkan oleh Bukhori dan Muslim.³⁹
- 5) Memasukkan air ke hidung kemudian mengeluarkannya sebanyak tiga kali, berdasarkan hadis Abu Hurairah r.a, yang artinya "Bahwa Nabi SAW telah bersabda: "Bila salah seorang diantaramu berwudu, hendaknya dimasukkannya air ke dalam hidungnya kemudian dikeluarkannya".
- 6) Menyilang-nyilangi jenggot yang tebal sebagaimana yang biasakan oleh Nabi Muhammad SAW ketika hendak berwudu. Dari Usman bin Affan bahwa Nabi SAW menyilang-nyilang jenggotnya (ketika berwudu). (HR Ibn Majah dan Turmiji)
- 7) Menyilang-nyilangi anak-anak jari, berdasarkan hadits Ibnu Abbas r.a.: yang artinya: "*Bahwa Nabi SAW bersabda : "Jika kamu berwudu, silang-silanglah jari kedua tangan dan kedua kakimu"* (HR Ahmad, Ibnu Majah dan Turmuji).
- 8) Tiga kali dalam membasuh, menyapu seluruh kepala satu kali berdasarkan hadits yang artinya: *Dari al-Maqdam bin Ma'di Kariba, dia berkata: Diberikan kepada Rasulullah SAW air wudu, membasuh kedua telapak*

³⁹Sulaiman Rasjid, *Fiqih Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), Cet Ke-42.h.26

tangannya tiga kali, membasuh muka tiga kali, kemudian membasuh kedua lengannya tiga kali. (HR Abu Daud).

- 9) Menyapu telinga sekalipun dengan air bekas kepala, sesuai dengan hadits berikut yang artinya: *Dari Nabi SAW, beliau bersabda: Kedua telinga termasuk bagian dari kepala. (HR Ibn Majah).*
- 10) Mengusapkan (melakukan) telapak tangan ke tempat anggota wudu, yang dikenai air, karena nabi selalu mengusap anggota wudu, yang disiramnya dengan air.
- 11) Memanjangkan cahaya, baik bagian depan maupun bagian anggota-anggota lain. Memanjangkan bagian depan ialah dengan jalan membasuh bagian depan kepala melebihi yang fardhu sewaktu membasuh muka. Sedang mengenai batas anggota-anggota lain ialah dengan membasuh lengan diatas kedua siku, serta betis d sebelah atas mata kaki. Hal ini berdasarkan hadits Abu Hurairah r.a, yang artinya: *“Bahwa Nabi SAW, bersabda: “Sesungguhnya umatku akan muncul pada hari kiamat dengan wajah gemilang dan kedua anggotayang bercahaya-cahaya disebabkan bekas wudu. Kemudian ulas Abu Hurairah: “Maka siapa-siapa diantaramu yang sanggup memanjangkan cahayanya, hendaklah diusahakannya. (Riwayat Ahmad serta Bukhari dan Muslim).⁴⁰*
- 12) Sederhana, tidak boros memakai air walau disauk dari laut sekalipun, berdasarkan hadits Anas r.a yang artinya: *Nabi SAW, biasa mandi dengan memakai satu sha⁴ sampai lima mud air, dan berwudu dengan satu mud.*
- 13) Berdoa setelah berwudu berdasarkan hadits Umar r.a. yang artinya: *“Telah bersabda Rasulullah SAW.: “Tidak seorang pun diantaramu yang berwudu lalu menyempurnakannya, kemudian membaca:” Asyhadu alla ilaaha illallaahu wahdahu laasyarikalah wa asyhadu anna Muhammadanabduhu warasuluh” (Aku mengakui bahwa tidak ada Tuhan melainkan Allah, dan aku mengakui bahwa Muhammad itu hamba dan utusan-Nya), kecuali*

⁴⁰Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah 1*, (Bandung: Al Ma'arif, 1987), Cet Ke-6.h.101

dibukakanlah baginya pintu surga yang delapan buah itu, hingga ia dapat masuk dari mana pun disukainya.” (H. R. Muslim).

- 14) Shalat dua rokaat setelah berwudu, berdasarkan hadits Abu Hurairah yang artinya: *“Bahwa Rasulullah SAW, bersabda kepada Bilal, katakanlah kepadaku pekerjaan yang amat kau pentingkan sekali dalam slam, karena saya dengar bunyi sandalmu di hadapanku dalam surga, Ujar Bilal:” Tak satu pun pekerjaan yang lebih saya utamakan hanyalah setiap saya melakukan wudu, baik di waktu siang maupun malam, maka saya shalat dengan wudu tersebut sekedar kesanggupanku.”* (Disepakati oleh ahli- ahli hadits).

d. Hal-hal yang Membatalkan Wudu

Ada beberapa macam yang dipandang oleh ulama dapat membatalkan wudu. Pada umumnya hal itu disepakati oleh para ulama dan hanya sebagian kecil yang tidak disepakati. Beberapa hal yang membatalkan wudu itu ialah:

- 1) Keluar sesuatu dari salah satu dua jalan (qubul dan dubur), baik yang keluar itu sesuatu yang biasa, seperti buang air besar, buang air kecil, buang angin, madji, wadi, mani dan maupun yang tidak biasa seperti ulat, kerikil dan darah sedikit atau banyak. Hal ini diterima oleh jumhur ahli fiqh dengan alasan:

...أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِنْكُم مِّنَ الْغَائِطِ...

...”atau datang kepada salah seorang kamu buang air kecil”...(QS 5:6)

Ayat tersebut mengandung arti bahwa salah satu yang membatalkan wudu adalah munculnya hadas dari qubul dan dubur. Dalam hadits dinyatakan oleh Rasulullah saw yang artinya : *“Allah tidak menerima shalat diantara kamu jika berhadhas, sehingga lebih dahulu ia berwudu”*. (HR. Bukhari dan Muslim).²³

- 2) Hilang akal. Hilang akal karena mabuk atau gila. Demikian pula karena tidur dengan tempat keluar angin yang tidak tertutup. Sedangkan tidur dengan pintu keluar angin yang tertutup, seperti orang tidur dengan duduk yang tetap, tidaklah batal wudunya. Rasulullah SAW. Bersabda yang artinya: *“Kedua mata itu tali yang mengikat pintu dubur. Apabila kedua mata tidur, terbukalah ikatan pintu itu. Maka barasng siapa yang tidur, hendaklah ia berwudu.”* (Riwayat Abu Dawud).
 - 3) Adapun tidur dengan duduk yang tetap keadaan badannya, tidak membatalkan wudu karena tiada timbul sangkaan bahwa ada sesuatu yang keluar darinya. Adapula hadits riwayat Muslim, bahwa sahabat-sahabat Rasulullah SAW. Pernah tertidur, kemudian mereka shalat tanpa berwudu lagi.
 - 4) Tersentuh kulit antara laki-laki dan perempuan yang bukan muhrimnya dengan tidak memakai tutup, (muhrim artinya keluarga yang tidak boleh dinkahi) Pendapat tersebut menurut madzhab Syafi‘i, sedangkan madzhab lain adapula yang berpendapat bahwa bersentuhan kulit laki-laki dengan perempuan itu tidak membatalkan wudu, yang membtalkan wudu ialah bersetubuh. Pendapat itu berdasarkan pula pada ayat tersebut, mereka menafsirkan kata-kata *“la mastum”* sebagai *“bersetubuh”*.
- e. Perbuatan yang Disyaratkan untuk Berwudu Sebelumnya
- Diwajibkan berwudu untuk mengerjakan tiga perkara
- 1) Shalat apapun juga, baik fardu atau sunnah, dan termasuk juga shalat jenazah. Nabi bersabda yang artinya: *“Allah tiadalah menerima shalat tanpa bersuci, dan tidak pula sedekah dari hasil rampasan yang dicuri sebelum dibagi.”* (HR. Jama‘ah kecuali Bukhari).
 - 2) Thawaf di Baitullah, berdasarkan apa yang diwakilkan oleh Abu Abbas r.a. yang artinya: *“Bahwa Nabi SAW. Telah bersabda: Thawaf itu merupakan shalat, kecuali bahwa di dalamnya dihalalkan oleh Allah berbicara. Maka siapa yang berbicara hendaklah yang dibicarakan itu*

yang baik-baik!. (HR. Turmudji, Daruquthni dan disahkan oleh Hakim, Ibnu Sikkin dan Ibnu Khuzaimah).

- 3) Menyentuh Mush-haf, berdasarkan riwayat Abu Bakar bin Muhammad bin „Amar bin Hazmin yang diterimanya dari bapaknya, seterusnya dari kakeknya r.a., Yang artinya:” Bahwa Nabi SAW. Menulis sepucuk surat kepada penduduk Yaman yang diantara isinya adalah : Al-Quran itu tidak boleh disentuh kecuali oleh orang yang suci. (HR. Nasa“i, Daruquthni, Baihaqi dan Al-Atsram).⁴¹

f. Perbuatan yang Disunnahkan dalam Keadaan Berwudu

Diutamakan dan disunnahkan berwudu pada hal-hal berikut

- 1) Ketika dzikir atau menyebut nama Allah „*azza wa jalla*,” berdasarkan hadits Muhajir bin Qunfudz r.a. yang artinya:”Bahwa ia mengucapkan salam kepada Nabi SAW. Yang ketika itu sedang berwudu. Maka tidak dijawab Nabi salam itu sampai selesai, kemudian baru dijawabnya dan berkata: Tidak ada halangannya saya membalas salammu itu hanyalah karena saya tak ingin menyebut nama Allah kecuali dalam keadaan suci.”kata Qatadah :” Itulah sebabnya Hasan tidak mau membaca Al-Quran atau menyebut nama Allah sebelum bersuci.” (HR. Ahmad, Nasa“i dan Ibnu Majah).²⁸
- 2) Ketika hendak tidur
- 3) Disunnahkan pula berwudu bagi orang junub, jika ia bermaksud hendak makan, minum atau hendak mengulangi senggama, berdasarkan hadits Aisyah r.a., yang artinya:”Bila Nabi SAW. Dalam keadaan janabat, dan ia hendak makan atau tidur, maka ia pu berwudu.” Dan dari Ammar bin Yasir,bahwa Nabi SAW. Memberi keringanan bagi orang junub yang bermaksud hendak makan, minum, atau tidur, buat berwudu seperti wudu shalat.
- 4) Disunnahkan sebelum mandi, biar mandi itu mandi wajib atau mandi sunnah, berdasarkan hadits Aisyah r.a. yang artinya: “Bila Rasulullah SAW,

⁴¹Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah 1*, (Bandung: Al Ma’arif, 1987),Cet Ke-6.h.119

bermaksud hendak mandi disebabkan janabat maka ia mulai dengan membasuh kedua tangan, lalu menuangkan air dengan tangan kanan ke tangan kirinya dan mencuci kemaluannya, kemudian ia berwudu seperti wudunya buat shalat.” (Sampai akhir hadits yang diriwayatkan oleh jama“ah).

- 5) Membarui wudu untuk setiap shalat, berdasarkan hadits Buraida r.a. yang artinya: *“Biasanya Nabi SAW. Berwudu setiap hendak melakukan shalat. Maka pada hari takluknya Mekah ia berwudu dan menyapu kedua sepatunya serta mengerjakan shalat itu dengan satu wudu.* Maka bertanya Umar: *“Ya Rasulullah, Anda melakukan sesuatu yang belum pernah Anda lakukan selama ini!”* Ujar Nabi: *“Memang sengaja saya melakukan itu, hai Umar!”* (HR. Ahmad, Muslim dan lain-lain.

g. Perbuatan Makruh Ketika Berwudu

Adapun yang makruh dilakukan oleh orang yang berwudu adalah:

- 1) Berlebihan dalam menggunakan air
- 2) Melempar muka atau anggota wudu, yang lain dengan air
- 3) Berbicara
- 4) Minta tolong kepada orang lain tanpa uzur
- 5) Berwudu, di tempat yang bernajis
- 6) Menyapu leher dengan air (menurut jumhur selain Hanafiyah)
- 7) Menyengaja meninggalkan sunnah wudu
- 8) Berwudu, dengan air sisa wudu, wanita bila air itu sedikit (menurut golongan Hanabilah, sedangkan menurut jumhur dibolehkan).
- 9) Berwudu, dengan air panas karena dimasak atau yang dipanasi oleh matahari.
- 10) Doa Sebelum dan Sesudah Wudu

h. Doa Sebelum Wudu

نَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِرَفْعِ الْحَدَثِ الْأَصْغَرِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat berwudu untuk menghilangkan hadats kecil fardu karena Allah semata.”

i. Doa Sesudah Wudu

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ , وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ . اللَّهُمَّ اجْعَلْنِي مِنَ التَّوَّابِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ الْمُتَطَهِّرِينَ وَاجْعَلْنِي مِنْ عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ

“Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan melainkan Allah dan tidak ada yang menyekutukanNya. Aku bersaksi bahwa Nabi Muhammad adalah hamba- Nya dan utusan-Nya. Ya Allah, jadikanlah aku orang yang ahli bertobat, jadikanlah aku orang yang suci, dan jadikanlah aku dari golongan orang- orang yang saleh.”

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya disebut penelitian terdahulu. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang akan dilakukan, penulis belum pernah menemukan topik yang sama. Namun terdapat beberapa penelitian yang dianggap memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sebagai berikut :

1. Tri Nugroho Budi Santoso,Siswati. 2021. Universitas Kristen Satya Wacana. “Pengembangan Media Infografis Pada Pelajaran Ekonomi Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Masa Pandemi”. Dijelaskan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran infografis untuk mata pelajaran ekonomi pada tingkat SMA. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Adapun beberapa tahapan pengembangan yang dilakukan Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementasi*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari penelitian ini yaitu pada masa pandemic salah satu media yang cocok yaitu media infografis karena media infografis dapat berguna sebagai penunjang pembelajaran ekonomi inovasi untuk membiasakan siswa untuk lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca. Proses pembuatan desain dilakukan dengan empat cara yaitu

memilih template atau custom dimensions, kenali fitur-fitur dan fungsinya, mendesain, yang terakhir adalah mendownload desain. Produk yang telah dibuat diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi untuk memaksimalkan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan masih diperlukan implementasi dan penerapan sehingga masih diperlukan penelitian lanjutan untuk dapat menyempurnakan produk yang ada.

2. Meyrinda Tobing, Setyo Admoko. 2017. Universitas Negeri Surabaya. "Pengembangan Media Infografis pada Materi Pemanasan Global untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 19 Surabaya". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media infografis pada materi Pemanasan Global untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 19 Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian uji coba terbatas pada 15 siswa di XI MIA 2 SMA Negeri 19 Surabaya. Hasil dari penelitian ini yaitu Validasi dari 2 dosen validator menunjukkan persentase sebesar 83% yang berarti "Sangat Layak" menurut skala Likert. Berdasarkan perhitungan indeks gain terdapat peningkatan dengan kategori tinggi pada 73,33% dari total siswa yang diuji dan 26,67% kategori sedang, dan 0% kategori rendah. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan keefektifan dari media infografis yang dikembangkan. Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan dan angket respons siswa berada dalam kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa kriteria kepraktisan media telah terpenuhi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media infografis Pemanasan Global memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 19 Surabaya.
3. Hamsi Mansur, Rafiudin. 2020. Universitas Lambung Mangkurat. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Pada penelitian ini bertujuan menghasilkan produk infografis untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa". Jenis penelitian yang dilakukan yaitu R&D menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian yaitu media pembelajaran infografis memiliki karakteristik memberikan

umpan balik dengan penguatan secara otomatis, menyesuaikan dengan kecepatan, kesempatan, dan kebutuhan siswa, mempunyai daya tarik visual, memberi pengalaman belajar yang berbeda-beda, konsisten, efektif, dan efisien. Media yang di hasilkan memenuhi kriteria layak digunakan. Dan media infografis layak dan dapat meningkatkan minat belajar.

4. Alvionita Citra Dewi, Zainul Abidin, Eka Pramono Adi. 2021. Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia”⁴² Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development. Adapun prosedur pengembangan infografis melalui Instagram ini mengadopsi model Sadiman. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran infografis berbasis Instagram yang layak digunakan siswa untuk belajar mandiri. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan media infografis berbasis Instagram untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Validasi produk terdiri dari ahli media dan ahli materi.
5. Riva Winda Sari. 2022. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas VII di SMP/MTs” 2021.⁴³ Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development dengan Model pengembangan 4-D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate*(penyebaran). Adapun tujuan penelitian ini adalah mendapatkan sebuah produk dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil media pembelajaran Infografis materi Pemanasan Global bisa dikatakan sangat valid dan mendapat kategori layak digunakan. Adapun hasil uji coba skala kecil dan uji coba skala besar menunjukkan hasil persentase sebesar 91% dan 88%, sehingga dapat diketahui

⁴²Alvionita Citra Dewi, Eka Pramono Adi, Zainul Abidin, “Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia” Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 4, No. 2 (2021): h.119-232.

⁴³Riva Winda Sari. “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas VII di SMP/MTs”, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

bahwa media pembelajaran infografis termasuk ke dalam kategori sangat menarik.

6. Penelitian yang dilakukan oleh **Handaruni Dewanti dkk (2018)**. Dengan judul *Pengembangan Media Infografis Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku*. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran *Infografis* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Efektifitas Infografis terdapat perbedaan nilai hasil belajar dari yang sebelumnya menggunakan media dan setelah menggunakan media Infografis. Persamaan penelitian antara Handaruni Dewanti dkk (2018), dengan penelitian yang dilakukan adalah produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Infografis*. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada hasil penelitian penilaian hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Infografis* dan materi yang diajarkan pada penelitian Handaruni Dewanti dkk (2018) adalah mata Pelajaran tematik dengan sub tema tempat tinggalku, sedangkan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap media pembelajaran *Infografis*, dan materi yang digunakan adalah tata cara wudu.⁴⁴
7. Penelitian yang dilakukan oleh Ita Mulyati, Endang Widi Winarni dan Irwan Koto (2023) dengan judul *Pengembangan Media Belajar Infografis Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Aspek Kognitif Siswa Kelas IV SD..* Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Infografis* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian antara Ita Mulyati, Endang Widi Winarni dan Irwan Koto (2023) dengan penelitian yang dilakukan adalah produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Infografis*. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada hasil penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran dan materi yang diajarkan pada penelitian Ita Mulyati, Endang

⁴⁴ Dewanti, Toenlio, and Soepriyanto, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo," 2018.

Widi Winarni dan Irwan Koto (2023) materi siklus hewan Tema 6. Sub tema 1 dan 2 dan menggunakan model pembelajaran sedangkan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap media pembelajaran *Infografis*, dan materi yang digunakan adalah tata cara wudu.⁴⁵

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media infografis pada mata pelajaran fiqih, khususnya materi wudu, untuk siswa kelas V di MI Al-Muhajirin Kota Bengkulu. Pembelajaran fiqih, terutama mengenai tata cara wudu, merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan pemahaman agama pada siswa. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami dan menghafal langkah-langkah wudu yang benar, terutama jika disajikan hanya dalam bentuk teks atau penjelasan verbal. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan baru dalam pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, yang salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif.

Penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqih bukanlah hal yang baru, namun penggunaan media infografis masih terbilang jarang. Media infografis menawarkan berbagai keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual, yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Infografis menggabungkan gambar, ikon, dan teks dalam format yang terstruktur dengan baik sehingga informasi dapat diterima dan dipahami dengan cepat. Berdasarkan teori pembelajaran, khususnya teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disajikan dengan cara yang aktif dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Infografis menawarkan format yang sesuai dengan prinsip tersebut, di mana

⁴⁵ Ita Mulyati, Endang Widi Winarni, and Irwan Koto, "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Aspek Kognitif Siswa Kelas IV," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2023): 241–51.

siswa dapat membangun pemahaman mereka melalui representasi visual dari langkah-langkah wudu yang disertai dengan penjelasan singkat.

Pentingnya media pembelajaran ini juga diperkuat dengan teori *multiple intelligences* dari Howard Gardner, yang mengidentifikasi kecerdasan visual-spasial sebagai salah satu kecerdasan utama pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan elemen visual akan lebih efektif dalam membantu siswa yang memiliki kecerdasan visual untuk memahami materi, seperti langkah-langkah dalam wudu yang perlu dipahami secara urut dan terstruktur. Untuk itu, pengembangan media infografis untuk materi wudu perlu dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain yang tepat agar dapat menyampaikan informasi dengan cara yang jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Proses pengembangannya dimulai dengan analisis kebutuhan pembelajaran di MI Al-Muhajirin, yaitu tentang bagaimana materi wudu diajarkan kepada siswa kelas V dan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi tersebut. Dengan menggunakan pendekatan desain instruksional yang melibatkan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (model ADDIE), media infografis akan dirancang untuk menyederhanakan penjelasan tentang tata cara wudu.

Setelah media infografis dikembangkan, tahap selanjutnya adalah uji kelayakan untuk menilai sejauh mana media ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta diikuti dengan uji coba kepada siswa untuk memperoleh feedback mengenai kelayakan dan efektivitas media infografis dalam membantu mereka memahami materi wudu. Hal ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi wudu.

Evaluasi dilakukan dengan mengukur efektivitas media infografis setelah diterapkan dalam pembelajaran. Evaluasi ini mencakup aspek tanggapan siswa terhadap media, serta peningkatan pemahaman siswa

terhadap langkah-langkah wudu. Hasil evaluasi ini akan memberikan gambaran tentang bagaimana media infografis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Al-Muhajirin dan memberikan kontribusi dalam upaya perbaikan pembelajaran fiqih secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, kerangka pemikiran ini menggambarkan bahwa pengembangan media infografis dalam pembelajaran fiqih untuk materi wudu dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menggabungkan teori-teori pembelajaran yang relevan, seperti konstruktivisme, multiple intelligences, dan belajar visual, serta menggunakan pendekatan desain instruksional yang sistematis, diharapkan media infografis ini dapat membantu siswa memahami langkah-langkah wudu dengan lebih mudah, menyenangkan, dan efektif.

