

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Diskripsi Teori**

##### **1. Media Animasi**

###### **a. Pengertian Media Animasi**

Muniri menyatakan bahwa media animasi merupakan suatu bentuk media atau perantara untuk menyampaikan pesan didalamnya terdapat gambar atau tulisan yang disusun secara sistematis dalam setiap waktu berubah seolah-olah gambar atau tulisan tampak hidup.<sup>1</sup> Menurut Sutopo animasi adalah menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat.<sup>2</sup>

Berdasarkan pendapat di atas media animasi adalah rangkaian gambar atau tulisan yang membentuk sebuah gerakan setiap kurun waktu tertentu dan seragam sistematis sehingga dapat memaparkan sesuatu kejadian hal yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

###### **b. Fungsi Media Animasi**

Media animasi berfungsi sebagai berikut<sup>3</sup>:

- 1) Memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.

---

<sup>1</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 212), hal. 317.

<sup>2</sup> Sutopo, Ariesto Hadi, *pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*, (Jakarta: Selemba Infote, 2018) hal. 2.

<sup>3</sup> Liza Yunita, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam* (Aceh: sekripsi tidak diterbitkan, 2017) hal. 16.

- 2) Dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan peserta didik untuk belajar.
  - 3) Memberikan stimulus dan mendorong respon peserta didik.
  - 4) Meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
  - 5) Memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan peserta didik.
- c. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi
- 1) Kelebihan media animasi dalam pembelajaran<sup>4</sup>:
    - a) Pengalaman lebih luas
    - b) Meningkatkan motivasi peserta didik
    - c) Meningkatkan pembelajaran
    - d) Interaktif yang lebih luas kerana didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan peserta didik lebih interaktif
  - 2) Kekurangan media animasi<sup>5</sup>:
    - a) Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan media pembelajaran.
    - b) Memerlukan *software* khusus untuk membukannya.
    - c) Penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna peserta didik.
- d. Media animasi *powtoon*
- 1) Pengertian media animasi *powtoon*

*Powtoon* adalah sebuah layana secara online dapat diakses gratis maupun membayar dan fitur yang diberikan rinci dan lengkap sehingga lebih mudah dalam menyampaikan informasi karena tampilan *powtoon* sendiri mirip seperti *power point* sehingga mudah digunakan oleh penggu. *Pawtoon* memiliki animasi menarik diataranya animasi-

---

<sup>4</sup> Wiwin Vidayanti, "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran yang Menggunakan Media Animasi Interaktif dan Power Poin", Jurnal Unnes, vol 2/no 1, (2019), hal. 2.

<sup>5</sup> Ahmad Rivai, *Media pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo,2018), hal. 4.

animasi benda, gerakan menulis dengan karakter tangan, kartun, dan efek transisi yang lebih nyata dan hidup sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan.<sup>6</sup>

*Powtoon* juga termasuk media pembelajaran audio visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran lebih simple. Kelebihan dari *powtoon* sendiri sebagai *interface* dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan dalam mengaksesnya sudah tersedia banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang sangat berguna sebagai penunjang proses pembelajaran agar lebih efektif.<sup>7</sup>

## 2. Pembelajaran Berbasis *E-learning*

### a. Pengertian Pembelajaran *E-learning*

Pembelajaran *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik dan internet sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran.<sup>8</sup> Hartley yang menyatakan *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.<sup>9</sup> Menurut Sitaremi, dkk bahwa *e-learning* merupakan sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, dengan adanya *e-learning* memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar dapat dilakukan tanpa melalui tatap muka secara

---

<sup>6</sup> Yeni Andrianti And L R Retno Susanti, "Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Sejarah," (Bandung: CV Pustaka Setia 2017) hal 11.

<sup>7</sup> Khusnul Basriyah And Dwi Sulisworo, "Pengembangan Vidio Animai Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika", (Jakarta: Tiga Serangkai, 2018, hal 5.

<sup>8</sup> Daryanto, *Op. Cit*, hal. 150

<sup>9</sup> Mutia dan Leinard, "Kajian Penerapan *E-learning* dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi," dalam Jurnal Faktor Exacta 6, no 4 (2013) hal. 279.

langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada peserta didik bisa dilakukan dengan mudah.<sup>10</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *e-learning* adalah sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan internet sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar tanpa melalui tatap muka secara langsung.

b. Fungsi dan Manfaat pembelajaran *e-learning*

Adapun fungsi dan manfaat pembelajaran *e-learning*, yaitu:

1) Menurut pendapat Siahan setidaknya ada tiga fungsi pembelajaran *e-learning* terhadap kegiatan dalam kelas, yaitu<sup>11</sup>:

a) Sebagai tambahan pembelajaran yang bersifat pilihan

*e-learning* berfungsi sebagai tambahan, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih apakah peserta didik akan memanfaatkan materi pembelajaran *e-learning* atau menggunakan pembelajaran model konvensional. Jadi dalam hal ini tidak ada keharusan bagi peserta didik untuk mengakses pembelajaran *e-learning*. Sekalipun sifatnya opsional peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b) Sebagai pelengkap pembelajaran.

*e-learning* berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran apabila materi pembelajaran *e-learning* di programkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas konvensional. Sebagai pelengkap berarti materi pembelajaran *e-learning* di programkan untuk menjadi materi pengayaan atau remedi bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

---

<sup>10</sup> Sitaresmi, dkk “*penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi*” (Jurnal telematika 2016), vol. 9, No 1. ISSN 1979 E-ISSN: 2442-4528.

<sup>11</sup> Dewi Salma, dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, (prenadamedia group, 2013), hal 34-36

c) Sebagai pengganti pembelajaran.

*e-learning* sebagai pengganti jika pembelajaran elektronik sepenuhnya digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi ini, peserta didik hanya akan belajar lewat pembelajaran *e-learning* aja, tanpa menggunakan model pembelajaran lainnya.

2) Manfaat pembelajaran *e-learning*

Pembelajaran *e-learning* bermanfaat bagi berbagai pihak terkait sebagai berikut:

a) Bagi peserta didik

Dengan kegiatan pembelajaran *e-learning* dimungkinkan berkembangannya fleksibilitas belajar peserta didik yang optimal, dimana peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Di samping itu peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional, di mana proses belajar peserta didik dan guru telah ditentukan waktu dan tempatnya.

b) Bagi Guru

Menurut Soekartawi, dengan adanya kegiatan pembelajaran *e-learning* ada beberapa manfaat yang diperoleh guru, yaitu:<sup>12</sup>

1. Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawab sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
2. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.

---

<sup>12</sup> Soekarwati., (2003) prinsip dasar e-learning: teori dan aplikasi di indonesia, jurnal teknodik, edisi no. 12/VII/oktober/2003.

3. Mengontrol kebiasaan belajar peserta didik. Bahkan, guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta beberapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
4. Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
5. Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Sedangkan manfaat pembelajaran *e-learning* menurut A. W. Bates, 1995 dan K. Wulf, 1996 terdiri atas empat hal, yaitu:

1. Meningkatkan keder interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru.
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja.
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas
4. Mempermudah penyampain materi pembeajaran.

c) Bagi sekolah

Dengan adanya model pembelajaran *e-learning*, maka di sekolah (1) akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efesien pembelajaran di jurusan secara keseluruhan akan mengangkat, (2) mengembangkan isi pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok-pokok bahasan, (3) sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran, (4) mendorong menumbuhkan sikap kerja sama atara guru dengan guru, dan guru dengan peserta didik dalam memecahkan masalah pembelajaran.

### **3. Pembelajaran fikih**

#### **a. Ruang Lingkup**

Mata pelajaran Fikih yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta dapat mempraktekannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran Fikih pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat.

Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi) milik Departemen Agama menjelaskan bahwa Mata pelajaran Fikih di MTs memiliki fungsi untuk:

- 1) Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah swt.
- 2) Sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- 3) Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.
- 4) Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui ibadah dan muamalah.
- 5) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Pembekalan peserta didik untuk mendalami Fikih atau Hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di MTs meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungannya.<sup>13</sup>

b. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Tujuan dari pembelajaran fiqih sendiri adalah menerapkan aturan-aturan atau hukum-hukum syari'ah dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan itu untuk mendidik manusia agar memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi manusia. Kata "taqwa" adalah kata yang memiliki makna luas yang mencakup semua karakter dan sikap yang baik. Dengan demikian fiqih dapat digunakan untuk membentuk karakter.

Pembelajaran Fiqih di SMP/MTs bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli.<sup>14</sup> Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.

c. Probelmatika Pembelajaran Fiqih

1. Pengertian Problematika Pembelajaran

Fiqih Istilah problematika mengakar pada kata problem yang berarti masalah atau persoalan. Sedangkan problematika bermakna sesuatu yang menimbulkan masalah dan permasalahan tersebut belum terpecahkan.<sup>15</sup>

Menurut Gde Muninjaya problematika adalah kesenjangan yang terjadi antara idealitas dengan realitas atau hasil yang telah dicapai dalam pelaksanaan suatu program. Suatu pembelajaran memiliki

---

<sup>13</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, Kurikulum Madrasah Tsanawiyah: Standar Kompetensi, (Jakarta: Depag RI, 2005), cet. ke-2, hal. 46-47

<sup>14</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomer 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dari Bahasa Arab di Madrasah, hal. 51.

<sup>15</sup> Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka. Hal 896.

target, tujuan, konsep dan prosedur yang ingin dicapai, namun karena ada suatu masalah maka harapan tidak berjalan lurus dengan realita yang ada. Masalah dalam hal ini bisa disebut sebagai hambatan bagi kelancaran pelaksanaan suatu program.<sup>16</sup>

Sedangkan pembelajaran yaitu upaya membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya, strategi, metode, dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan.<sup>17</sup> Selanjutnya Fikih merupakan mata pelajaran dalam kurikulum MTs yang menjadi bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam.<sup>18</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran di suatu sekolah tidak terlepas dari berbagai permasalahan, tidak terkecuali pembelajaran mata pelajaran Fikih. Problematika pembelajaran fikih merupakan permasalahan yang timbul di tengah proses pembelajaran yang membutuhkan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Seringkali problematika dalam pembelajaran fikih tersebut menjadi hambatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dengan maksimal.

#### d. Mata Pembelajaran Fikih

Mata pelajaran fikih adalah mata pelajaran yang menjelaskan tentang hukum syara' pada kehidupan seorang muslim baik yang berkenaan dengan perbuatan atau ucapan. Sehingga ilmu fikih menjadikan sebuah rujukan bagi seorang muslim untuk mengetahui hukum syara' atas ucapan dan perbuatannya. Salah satu tujuan pembelajaran fikih yang diajarkan di sekolah adalah untuk mensucikan diri menuju pengetahuan yang sebenarnya tentang Allah dan mengetahui cara beribadah kepadanya

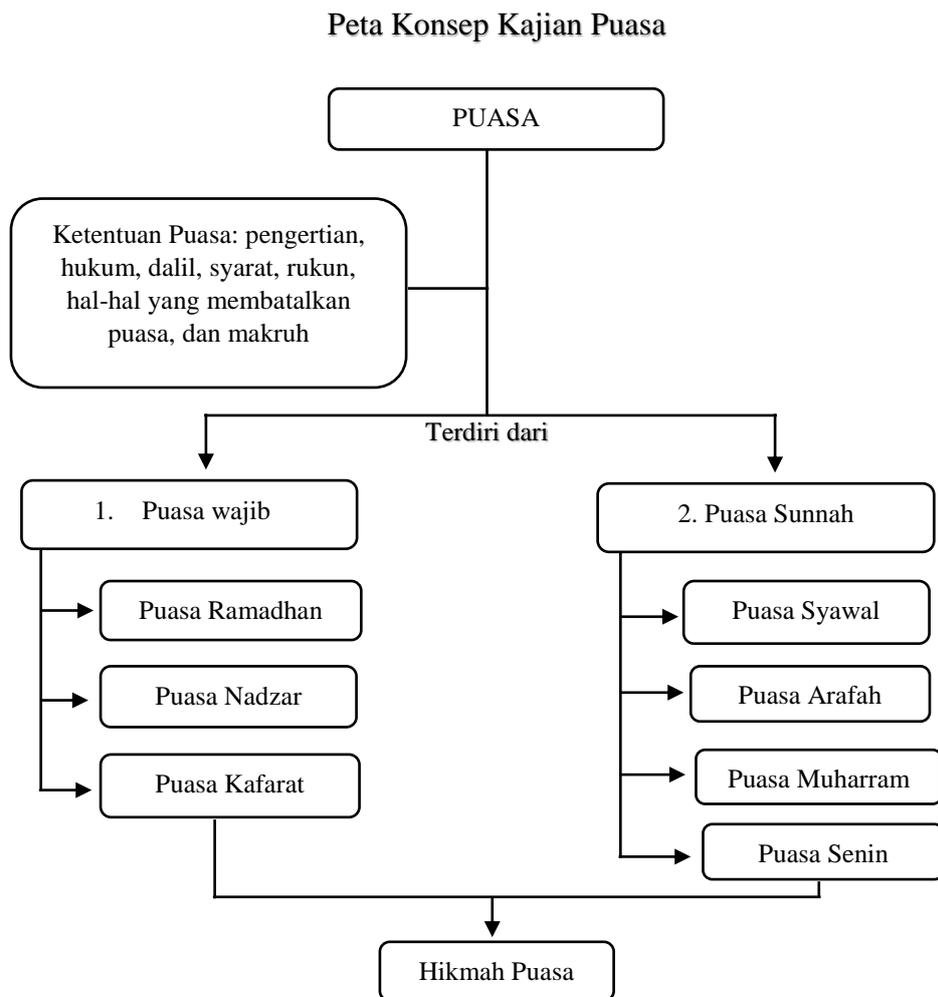
---

<sup>16</sup> Gde Muninjaya, Gde, “ *Langkah-langkah Praktis Penyusunan Proposal dan Publikasi Ilmiah*”, (Jakarta : EGC 2018). Hal 11

<sup>17</sup> Abdul Majid, “*Perencanaan Pembelajaran*”, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2020) Hal 109

<sup>18</sup> Dirjen Kelembagaan Agama Islam, *Standar Kompetensi Kurikulum*, (Jakarta : Departemen Agama RI, 2004) Hal 46.

dengan benar. Dalam penelitian ini berfokus materi puasa. berikut ini sajian peta konsep yang terdapat pada materi puasa :



**Gambar 2.1 Peta Konsep Materi Puasa**

e. Materi Puasa

1. Pengertian Puasa

Kata puasa dalam bahasa arab berarti *shiyam* atau *shaum*. Keduanya merupakan bentuk masdar yang mempunyai makna menahan. Secara istilah fikih, puasa adalah menahan diri dari makan dan minum

sejak terbitnya fajar sampai terbenamnya matahari dengan niat tertentu.<sup>19</sup> Menurut Abi Yahya Zakaria Al-Anshari puasa adalah menahan diri dari segala sesuatu yang dapat membatalkan sesuai dengan tata cara yang telah ditentukan.<sup>20</sup>

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan puasa adalah menahan diri dari segala sesuatu yang membatalkan puasa sejak terbitnya fajar hingga terbenamnya matahari disertai niat, syarat, dan rukun tertentu. agar puasa yang kita lakukan sah dan berpahala, maka kita harus mengetahui syarat dan rukunnya.

## 2. Syarat Puasa

Ada beberapa syarat yang harus di penuhi dalam melaksanakan puasa. Syarat-syarat tersebut terdiri dari syarat wajib dan syarat sah, sebagai berikut:<sup>21</sup>

### a) Syarat wajib puasa

Syarat wajib puasa adalah segala sesuatu yang menyebabkan seseorang diwajibkan melakukan puasa. Muslim yang belum memenuhi syarat wajib puasa maka dia belum dikenai kewajiban untuk mengerjakan puasa. Adapun yang termasuk syarat puasa antara lain:

- 1) Islam
- 2) Baligh
- 3) Berakal sehat
- 4) Mampu
- 5) Suci dari haid dan nifas
- 6) Menetap

### b) Syarat sah puasa

Syarat sah adalah kondisi yang harus dipenuhi oleh seseorang agar puasanya sah dan diterima Allah Swt. Syarat sah puasa antara lain:

<sup>19</sup> Nur Sholikin, *Buku Pintar Puasa Wajin dan Sunnah*, (Yogyakarta: KAKTUS, 2018), hal 11.

<sup>20</sup> Abi Yahya Zakara al-Anshari, *fath- al-wahab bi syarhi manhaj al- thulab, juz I*, (semarang: Maktabah wa mathba'ah, Toha Putra), hal 118.

<sup>21</sup> Gus Arifin, *Fiqih Puasa*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), hal 87- 88.

- 1) Islam
- 2) Bisa membedakan mana yang baik dan benar
- 3) Suci dari haid dan nifas
- 4) Berpuasa bukan pada hari-hari yang diharamkan

f. Rukun Puasa

Pada waktu kita berpuasa, ada rukun yang harus diperhatikan, yaitu:<sup>22</sup>

1) Niat puasa

Niat puasa yaitu adanya kesengajaan di daam hati untuk menjalankan puasa semata-mata mengharapkan ridha Allah Swt. Tanpa adanya niat maka puasa yang kita jalankan tidak sah.

- 2) Meninggalkan segala sesuatu yang membatalkan puasa mulai terbitnya fajar hingga matahari terbenam.

g. Hal-hal Yang Membatalkan Puasa

Waktu kita melaksanakan ibadah puasa, perlu diperhatikan hal-hal yang membatalkan puasa diantaranya:<sup>23</sup>

- 1) Makan dan minum disengaja
- 2) Murtad
- 3) Muntah dengan sengaja
- 4) Keluar darah dan nifas
- 5) Hilangnya akal

h. Macam-macam Puasa

1) Puasa wajib

Puasa wajib yaitu puasa yang dilaksanakan mendapatkan pahala, jika di tinggalkan mendapatkan dosa. Berikut ini macam-macam puasa wajib:<sup>24</sup>

- a) Puasa Ramadhan

---

<sup>22</sup> Ibid, hal 91

<sup>23</sup> Ibid, hal 96

<sup>24</sup> Amirulloh Syarbini dan Sumatri Jamhari, *Dahyatnya Puasa Wajib & sunnah* (Jakarta selatan: Qultum Media, 2012), hal 50-60.

Puasa yang dilaksanakan di bulan Ramadhan. keistimewaan bulan Ramadhan adalah bulan yang penuh berkah, rahmat, ampunan dan malam yang lebih mulia dari seribu bulan (*lailatul qadar*) serta turunnya al-Qur'an pertama kali.

b) Puasa nazar

Puasa nazar adalah puasa adalah puasa yang telah dijanjikan oleh seseorang karena mendapatkan kebaikan.

c) Puasa kafarat

Puasa yang dilakukan sebagai penebus kesalahan atau denda atas pelanggaran yang telah dilakukan seorang muslim semisalnya puasa karena melanggar larangan ibadah haji.

d) Puasa *qadha*

Puasa yang dilakukan ketika tidak berpuasa pada bulan Ramadhan.

2) Puasa sunnah

Puasa sunnah adalah puasa yang apabila dilaksanakan mendapatkan pahala, apabila ditinggalkan tidak mendapatkan dosa. Berikut ini macam-macam puasa sunnah:<sup>25</sup>

- a) Puasa 6 hari pada bulan syawal
- b) Puasa senin dan kamis
- c) Puasa daud
- d) Puasa arafah
- e) Puasa sya'ban

3) Puasa haram

Puasa haram adalah puasa yang apabila dikerjakan berdosa dan apabila ditinggalkan berpahala. Berikut macam-macam puasa haram:<sup>26</sup>

- a) Hari raya idul fitri

---

<sup>25</sup> Ibid, hal 97-107

<sup>26</sup> Gus Arifin, *Fiqih Puasa...*, hal 160.

- b) Hari raya idul adha
- c) Puasa pada hari tasyrik
- 4) Hikma Puasa

Ada banyak sekali hikma dari puasa bagi orang-orang yang melaksanakannya, diantaranya sebagai berikut:<sup>27</sup>

- a) *Tazkiyat al-Nafsi* (membersihkan jiwa),
- b) Sehat jasmani.
- c) Peduli terhadap sesama.
- d) Menumbuhkan rasa syukur atas nikmat yang diberikannya.
- e) Menjadikan insan yang bertakwa.

#### 4. Hasil Belajar

Belajar terjadi karena adanya perubahan dari persepsi dan perilaku peserta didik melalui aktivitas dan pengalaman. Unsur dalam belajar mengajar antara lain tujuan, bahan, metode, alat, dan penilaian. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang karena berakhirnya aktivitas belajar yang dapat dilihat dari skor yang diperoleh melalui pengukuran proses belajar. Proses belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pengajaran.<sup>28</sup>

Berdasarkan taksonomi bloom, hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar yang diperoleh dari intelektual peserta didik. Ranah kognitif terdiri dari aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan mencipta/kreasi. Ranah afektif berkaitan dengan tingkah laku, minat, sikap, nilai, serta penghargaan, dan penyesuaian diri. Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik, atau gerak yang membutuhkan koordinasi otot.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Yusuf Qardhawi, *Fiqh Puasa*, (surakarta: Era Inter media, 2000), hal 21-27.

<sup>28</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Posdakarya, 2012), hal. 22

<sup>29</sup> Miterianifa dan Mas'ud Zein, *Evaluasi Pembelajaran Kimia*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2016), hal. 26

Berdasarkan ketiga ranah tersebut, ranah kognitif paling banyak dinilai karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi. Hasil belajar afektif dan psikomotor ada yang tampak ketika proses belajar mengajar berlangsung dan ada yang tampak di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hasil belajar afektif dan psikomotor sifatnya lebih luas, sulit dipantau namun memiliki nilai yang baik bagi peserta didik karena langsung mempengaruhi perilakunya. Oleh karena itu, ketiga ranah dalam hasil belajar penting diketahui oleh guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan penyusunan alat penilaian, baik melalui tes atau non tes.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mendukung proses dan hasil belajar adalah:<sup>30</sup>

a. Faktor internal

Faktor internal adalah semua faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi kemampuan berpikir secara intelektual, bakat, motivasi, perhatian, minat, dan kesiapan dalam belajar. Tenaga fisik dan psikis yang terkandung di dalam diri peserta didik saling mempengaruhi, berkaitan, dan berusaha untuk mencapai tingkat kemajuan belajar yang lebih tinggi.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah kondisi yang ada dan berasal dari sekitar peserta didik, misalnya lingkungan belajar, meliputi suhu, tempat, waktu, media atau alat pelajaran, sarana dan prasarana.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan mengetahui hasil belajar maka pendidik dapat mengetahui berhasil tidaknya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran dapat menggambarkan kemampuan peserta didik setelah mendapat pengalaman belajar.

---

<sup>30</sup> Retno Indayati, Psikologi Pendidikan, (Tulungagung: Centre For Studying and Milieu Development, 2018, hal. 98

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran pustaka mengenai karya ilmiah maupun hasil penelitian yang digunakan penulis atau penelitian baru sebagai pembandingan. Setelah mengunjungi perpustakaan IAIN Tulungagung dan melakukan penelusuran via website penulisan menemukan beberapa karya yang relevan, yaitu:

1. Skripsi yang disusun oleh Mukaromah, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Tulungagung dengan judul “Pengaruh Media Flim Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumber Gempol Tulungagung”. Hasil Penelitian ini menunjukkan adanya Pengaruh Media Flim Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumber Gempol Tulungagung, hal ini ditunjukkan dengan perhitungan uji *T-test* diperoleh *Sig.* 0,000. Dimana nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Skripsi yang disusun oleh Fitri Intan Nur Laili, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Penggunaan Media Animasi Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas III MI Hidayatul ulum Ngampel Selodono Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi berbasis audiovisual berjalan dengan baik karena dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Pada prasiklus aktivitas guru mendapatkan skor 71.87, siklus I mendapatkan skor 81.25, dan siklus II mendapatkan skor 93.75. Pada prasiklus aktivitas siswa mendapatkan skor 61.11, siklus I mendapatkan skor 72.2, pada siklus II mendapatkan skor 88.89. Hasil keterampilan menulis puisi siswa pada prasiklus mendapatkan skor rata-rata 61.13 dengan ketuntasan belajar mencapai 20%, pada siklus I mendapat skor rata-rata 66.86 dengan ketuntasan belajar mencapai 40%, dan siklus II mendapatkan skor rata-rata 78.37 dengan ketuntasan belajar mencapai 83.33%.

3. Skripsi yang disusun oleh Silvia Novabriani, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Media Adiovisual terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi dan Matahari Kelas V SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya Keefektifan Media Adiovisual terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi dan Matahari Kelas V SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal, hal ini ditunjukkan dengan perbandingan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,605 > 2,069$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).
4. Skripsi yang disusun oleh Anis Fitri Handayani, mahasiswa jurusan dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Ratna Chaton”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Ratna Chaton, hal ini ditunjukkan dengan hasilnya uji t dengan nilai  $t_{hitung} = 3,245 > t_{tabel} = 2,000$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Hasil Persamaan	Perbedaan
1.	Mukaromah dengan judul skripsi “Pengaruh Media Flim Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumber Gempol Tulungagung 2020”	Hasil Penelitian ini menunjukkan adanya Pengaruh Media Flim Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumber Gempol Tulungagung, hal ini ditunjukkan dengan perhitungan uji <i>T-test</i> diperoleh <i>Sig.</i> 0,000. Dimana nilai <i>Sig.</i> 0,000 < 0,05, maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima.	Menggunakan metode penelitian kuantitatif desain penelitian yang peneliti pilih adalah quasi eksperimen design atau yang biasa disebut eksperimen semu.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata pelajaran yang digunakan adalah Sejarah kebudayaan Islam</li> <li>2. Jenjang Pendidikan yang digunakan sebagai objek penelitian</li> <li>3. Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian.</li> </ol>

2	Fitri Intan Nur Laili dengan judul skripsi “Penggunaan Media Animasi Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas III MI Hidayatul ulum Ngampel Selodono Kediri. 2018	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi berbasis audiovisual berjalan dengan baik karena dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Pada prasiklus aktivitas guru mendapatkan skor 71.87, siklus I mendapatkan skor 81.25, dan siklus II mendapatkan skor 93.75. Pada prasiklus aktivitas siswa mendapatkan skor 61.11, siklus I mendapatkan skor 72.2, pada siklus II mendapatkan skor 88.89. Hasil keterampilan menulis puisi siswa pada prasiklus mendapatkan skor rata-rata 61.13 dengan ketuntasan belajar mencapai 20%, pada siklus I mendapat skor rata-rata 66.86 dengan ketuntasan belajar mencapai 40%, dan siklus II mendapatkan skor rata-rata 78.37 dengan ketuntasan belajar mencapai 83.33%.	Menggunakan media pembelajaran film dalam penelitian yaitu video animasi pendek yang berjudul “Semangat Indonesia”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan teknik pengumpulan data wawancara, dokumentasi, observasi, dan penilaian produk</li> <li>2. Jenjang Pendidikan yang digunakan sebagai objek penelitian</li> <li>3. Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian.</li> </ol>
3	Silvia Novabriani dengan judul skripsi “Keefektifan Media Adiovisual terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Struktur	Hasil penelitian tersebut menunjukan adanya Keefektifan Media Adiovisual terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi dan	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian quasy experimental.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata pelajaran yang digunakan adalah IPS.</li> <li>2. Jenjang Pendidikan yang digunakan sebagai objek penelitian</li> </ol>

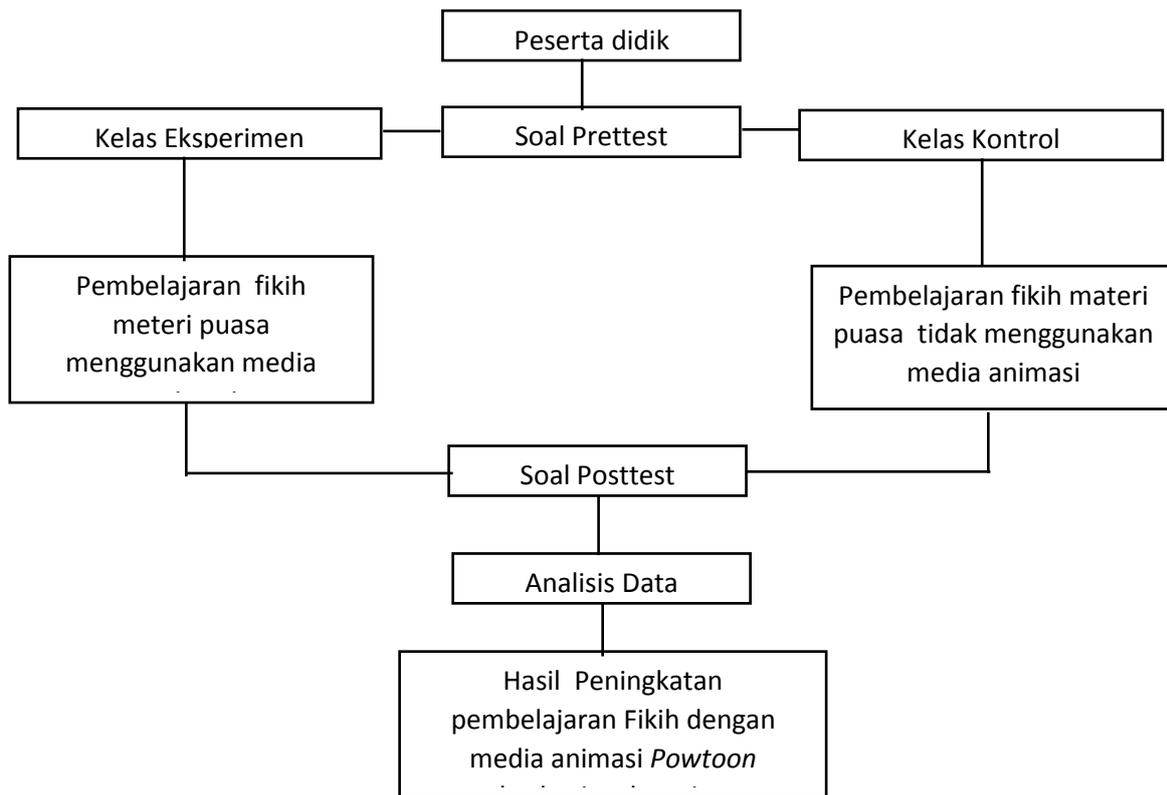
	Bumi dan Matahari Kelas V SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal 2016”	Matahari Kelas V SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal, hal ini ditunjukkan dengan perbandingan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ( $4,605 > 2,069$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).		3. Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian.
4	Anis Fitri Handayani dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Ratna Chaton 2019”	Hasil penelitian tersebut menunjukkan Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Ratna Chaton, hal ini ditunjukkan dengan hasilnya uji t dengan nilai $t_{hitung} = 3,245 > t_{tabel} = 2,000$ , maka $H_a$ diterima dan $H_o$ ditolak.	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Media yang digunakan sama media berbasis audiovisual	1. Mata pelajaran yang digunakan adalah IPS. 2. Jenjang Pendidikan yang digunakan sebagai objek penelitian 3. Jenjang Pendidikan yang digunakan sebagai objek penelitian

### C. Kerangka Berfikir Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto kerangka berpikir adalah suatu gagasan tentang letak persoalan atau masalahnya dalam hubungan yang lebih luas. Dalam hal ini penulis harus dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya.<sup>31</sup> Dari hal tersebut berarti kerangka berpikir merupakan sistematisa berpikir, sehingga permasalahan yang akan diteliti menjadi mudah dipahami dan dipecahkan. Tahapan penelitian ini, pertama peserta didik sebelum diberikan perlakuan terlebih dulu diberikan soal *pretest*. Kemudian peserta didik diberikan perlakuan pembelajaran fikih materi puasa dengan menggunakan media animasi *powtoon* setelah diberikan perlakuan peserta didik

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: CV. Rineka, 1998), hal. 70

diberikan soal *postteks* untuk mengetahui adanya pengaruh media animasi *powtoon* terhadap peningkatan pembelajaran fikih. Berikut ini gambaran ringkasan skema alur penelitian :



**Gambar 2. Bagan Kerangka Berfikir**